LOS CAZAFANTASMAS™



¡¡¡ un juego de rol horrorosamente divertido !!!

LOS CAZAFANTASMAS™

Edición en castellano: Marzo 1992
Titulo original: Ghostbusters International

Diseño y desarrollo	**Aaron Allston** y **Douglas Kaufman**
Diseño original	**Sandy Petersen** y **Lynn Willis** con **Greg Stafford**
Mini-Aventuras	**Bill Slavicsek**
Dirección artística	**Stephen Crane**
Testing y Consejos	**Ed. Bolme, Christopher Kubasik** y **The Hobby Center de West Pittson**
Traducción	**Xavier Salvador, Héctor González, Ivan Prat** y **Daniel López**





C/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

Fotocomposición: Publitecsa, c/ Casp, 45, 1º-1ª - Barcelona. **Impreso en:** Gráficas Hurope, S.A. Recared 2, Barcelona. D.L.B. B-561-1992 - I.S.B.N. 84-7831-68-1.

Indice

Diez minutos típicos de juego

El juego está a punto de empezar. Todos se sientan alrededor de la mesa. El Fantasmaster, Juan, arregla sus papeles y la aventura, cerca suyo y de manera que no puedan ser vistos casualmente por los jugadores. Los jugadores, Gilbert, Debbie, Suzette, Malcolm y Kenji, han traido abastecimientos suficientes de comida para picar y refrescos y, evidentemente, sus estrellas de Cazafantasmas. Ya están preparados para empezar a jugar.

Malcolm: Os presento a mi estrella: "Happy Jack" John Holland. Es alto, moreno, atractivo y increiblemente intrépido: un boxeador profesional que sueña con hacer puré a Mike Tyson.

Otros: Oh, hermano.

Gilbert: Soy Nevada Hughes. Soy alto, moreno y estúpido...Probablemente me he caido de demasiados caballos salvajes en el circuito de rodeos, pero soy bueno luchando. Me encantan los perros.

Suzette: Y todavía estás predispuesto a llevar calquier cosa más allá del límite de seguridad, si hay que fiarse de la última aventura. Supongo que soy el cerebro de esta franquicia: Shelly Lanier, profesora de matemáticas de la universidad local. Me estoy recreando en mi interés por la Precepción Extra Sensorial durante un permiso sabático forzado. De verdad que no es culpa mia que los aspersores no parasen de activarse cuando pasaba por el ala de biológicas.

Debbie: Calro, profesora. Lo que tú digas. Bien, esta vez mi estrella es un hombre.

Otros: (aplausos dispersos)

Debbie: Como todos os portasteis tan duramente con la pequeña vieja Scarlet esta vez soy Ashley Lee, un descendiente directo de Robert E. Lee y un reputado gentleman. Una margarita entre cerdos.

Kenji: Y yo soy una detective, Sheila Garrett, pluriempleada como Cazafantasmas cuando no hay faena. Ua verdadera bomba.

Gilbert: "¡Ooooh baby!"

Kenji: "Estrictamente de negocios, vaquero".

Juan: Mientras vuestros Cazafantasmas matan el tiempo en el cuartel general, tomando café, suena el teléfono. ¿Quién contesta?

Malcolm: Hey, no hay problema. Lo hace Happy Jack. Dice: "Sí. Cazafantasmas de Scranton. ¿A quien quiere cargarse?"

Juan: La mujer del otro lado del hilo suena como si estuviese frenética. "¿Cazafantasmas? ¿Cazafantasmas? ¡Socorro! Me han seguido desde el parking (Cariño, por favor cierra el pestillo de la habitación) ¡Ayudadme, por favor! 46 y medio, Filadel..." y empieza a borbotear una sustancia babosa por el auricular

Todos: ¿Qué?

Juan: Baba. Ya sabeis, ectoplasma. Borbotea cayendo por tu brazo, Happy Jack. Bastante calentita. Probablemente ha bajado un poco tu factor de Aplomo. Pero no quema.

Malcolm: "¡Aghh! Odio la baba" Dejo caer el teléfono inmediatamente y intento quitarme esa cosa de encima sacudiendo el brazo.

Todos: No, no lo hagas.

Juan: Lo ha hecho. Ahora hay gotas palpitantes y ligeramente relucientes de baba en las paredes, en la alfombra... en el ex-inmaculado mono de Sheila...

Kenji: "¡Estúpido! Me costo 10 dólares lavarlo."

Suzette: Saco mi EPC de mano (nunca voy sin él) y hago una lectura: ¿Hay energia psicocinética?

Gilbert: ¡Buena idea! Pero Nevada se ha dejado su equipo en el replivehículo. Sale corriendo hacia el garaje.

Debbie: Yo silbo.

Juan: Un momento, de uno en uno... Shelly, detectas una fuente intensa de EPC cerca del teléfono, pero disminuye rápidamente. (A Gilbert) Oh sí, y Nevada vuelve corriendo con su equipo de protones. ¿Qué canción, Debbie... perdón, Ashley?

Debbie: Oh, una alegre. Whitney Houston. Gladys Knight and the Pips.

Gilbert: Disparo contra el teléfono.

Juan: Bueno... de acuerdo, has vaporizado el teléfono. No voy a hacerte tirar dados

por destrozar un inofensivo teléfono. ¿Y ahora, qué?

Kenjí: "Sígue disparando vaquero. ¿Cuantos teléfonos llevamos este més?"

Debbie: "Perdonad mi intromisión, pero ¿alguien se acuerda de la dirección mencionada por la dama inmediatamente antes de que se cortara la comunicación?"

Suzette: "46 y medio, Filadel..."

Juan: No cuela, Suzette. Shelly no ha contestado la llamada, ¿te acuerdas? Sólo Happy Jack sabe la dirección.

Malcolm: "46 y medio..."

Juan: Creo que esto merece una tirada de Coco por parte de Jack. Ha tenido la cabeza un poco ocupada desde entonces, como por ejemplo con un flujo de protones cerca de la nariz.

Malcolm: Hey, el tio controla bajo el fuego. Bueno, vale, tengo un Coco de 3. ¿Qué tengo que sacar?

Juan: Oh, un 10, mejor dejémoslo en 11. Ha sido un día muy duro.

Malcolm: (tira tres dados y saca un 14): ¡Qué paisa!

Juan: Muy bien, te acuerdas: 46 y medio Filadel...

Kenji: "Filadelfia Avenue. En el centro de la ciudad. ¡Vamos corriendo!"

Juan: Cargad con vuestro equipo y decidme qué llevais. (Los jugadores empiezan a pelearse sobre qué piensan que será más útil en esta situación).

Suzette: Selly lleva su equipo de protones, su infalibre EPCmetro y un walkie talkie.

Gilbert: ¿Nevada puede llevar dos equipos de protones?

Juan: Claro, uno a la espalda y el otro entre manos. Pero no los podrás usar a la vez. ¿Qué más lleva?

Gilbert: La habitual: ectovisor, fantastrampa, EPCmetro, mi linterna Pero Que Muy Grande...

Juan: ¡Anda! Eso supone seis puntos de peso y tus Bíceps son solo de cuatro. Perderás un punto de tu Acción y otro de tu Aplomo con esa carga.

Gilbert: Bien,. entonces llevará su protónico, ectovisor, EPCmetro y equipo de escalada. Que alguien lleve las trampas.

Suzette: Deja el EPCmetro, yo ya cubro eso. Pero, ¿cómo voy a hablar contigo si no llevas walkie-talkie?

Debbie: "Vibraciones síquicas, señora."

Kenji: "¿Equipo de escalada?¿En el centro?"

Gilbert: "Un vaquero siempre va preparado contra desastres. No quiero volver a quedar atrapado en un edificio de 10 plnatas con escaleras de emergencia encantadas. Pero tienes razón profesora, cogeré el walkie-talkie en vez del EPCmetro."

Malcolm: Happy Jack disfutará cargando con el protónico adicional, el EPCmetro, una o dos fantastrampas. Tiene Bíceps de 6, puede con todo.

Juan: Cuando *los que faltan estén listos*, saltais en vuestro replivehículo de fibra de vídrio ECTO-1 y salís disparados hacia el 46 y medio de Filadelfia... que es un edificio bastante antiguo para esta parte de la ciudad. El aspecto también es bastante extraño. Así como griego antiguo: columnas medio derrumbadas, pendiente sin vegetación... (saca una postal del Partenón y la deja sobre la mesa) Se parece a esto.

Todos: Oh.

Kenji: ¿Algún signo de vida?

Juan: Un par de cabras paciendo al brillante sol del Mediterráneo. Esperad, ¿algo se mueve en el interior del templo? Sí... Si os fijais, podeis ver un hombre con una prenda de vestir en forma de falda corta y de color blanco, con sandalias y algo parecido a un casco. Parece que os llama para que os acerqueis.

Debbie: ¿Los demás también lo vemos? "¡Oh, cielos, el mismísimo Mercurio!"

Gilbert: (Disimuladamente) "Supongo que necesitaremos a alguien que vigile el ECTO replivehículo y generosamente me ofrezco voluntario. Os tendreis que apañar sin mi."

Malcolm: "Me entristecería mucho tener que arrastrarte por los pelos de la nuca, Nevada." (Kenji manifiesta su más absoluto acuerdo).

Suzette: Mientras discuten, quiero una lectura de EPCmetro. ¿Es nuestra fuente de baba?

Juan: Las lecturas concuerdan... Realmente lo parece. ¿Y ahora qué, colegas?

Gilbert: Nevada abre casualmente la puerta del replivehículo ECTO.

Malcolm: Jack igual de casualmente quita a Nevada de la puerta del coche.

Juan: De acuerdo, los Bíceps de Jack son de 6 y los de Nevada de 4. Tirad vuestros dados. ¿Alguno de vosotros (mal)gasta algún punto de Churra en esta feroz batalla?

Ambos: No. (Malcolm saca un 26... y unfantasma. Gilbert saca un insignificante 7.)

Juan: (destilando hipocresía). Oh, qué mala suerte. Alguien ha sacado un fantasma. Perece que has sacado algo más que a Nevada del coche. Jack, también has arrancado la puerta del replivehículo ECTO-1.

Debbie: "Y el duro Nevada fue el más bobo de todos."

Malcolm: (suspirando) Cojo la puerta y la tiro, mejor dicho la pongo en el maletero. ¿Podemos seguir, ahora?

Todos: ¡Sí!

Suzette: Bueno, estamos perdiendo el tiempo.

Jack, tú ve delante, yo iré detrás tuyo y Ashley detrás mio..."

Kenji: Sheila irá la última, por si el Sr. Vaquero se vuelve a asustar. "Y a ver si utilizamos nuestros cerebros para algo más que sentarnos, ¿vale?"

Juan: Parece que subís durante un buen rato sin conseguir acercaros a las ruinas. Hace como mucho calor y oleis a cabras y a hierba.

Suzette: Espera un momento. ¿Como cuanto calor? Sólo eran las nueve y media cuando hemos llegado y normalmente... ¿Dónde está el sol?

Juan: ¿Quieres decir su posición? Justo encima de vuestras cabezas. ¿Miras hacia arriba?

Suzette: Claro que sí.

Juan: Es curioso. Cuando giras la cabeza hacia arriba, ves lo que perece ser la cabeza de una mujer con serpientes retorciendose en vez de cabellos... y de repente no te puedes mover. Tu cuerpo parece hecerse más rígido.

Suzette: Oh... si tenía los ojos medio cerrados, ¿sabes...? El sol...

Juan: (esperando la continuación) ¿Y?

Suzette: Y... y Shelly es muy miope, ¿sabes? Todas esa matemáticas y esos números tan chiquitines...

Juan: No cuela, Suzette. Shelly lleva un mes con permiso sabático y no tiene la vista cansada. Y tampocote voy a dejar gastar puntos de Churra, si ibas a preguntarlo. Sientes como tus extremidades se cristalizan.

Suzette: "¡Aaaargh!"

Debbie: "¿Qué le pasa?"

Juan: No debe ser posible, pero parece que se está volviendo de piedra.

Debbie: "¡Oh! La maldita Medusa. Que nadie mire hacia arriba. Os vais a quedar de piedra si la mirais."

Todos: (Víctimas del pánico y chillando) ¡Disparo mi protónico sobre mi cabeza!" "Quiero estar con mi mamá" "Me parece que ya no estamos cerca de Kansas, amigo" ¿Sigo respirando?

Debbie: "Damas y Caballeros: ¡TRANQUILIDAD! Quizás tenga el poder para invertir este hechizo, pero necesito un mínimo de orden." Ahora, como practicante de las artes ocultas, tengo un Poder de 2, y el supremo poder rana-principesco. ¿Qué número de dificultad tengo?

Juan: Biennn... Ya sabes que un ser humano es un organismo bastante complejo y, de entrada, no estás segura de qué la ha convertido en piedra... Diría que 27.

Debbie: ¡@#*$& ! Vale, me gasto 5 puntos de Churra...

Suzette: Que sean siete.

Debbie: Pero si acabamos de empezar la aventura. ¿Y si los necesito más adelante?

Suzette: Pero yo los necesito ¡ahora!

Debbie: "Lo siento, no puedo confiar en la buena fe de extraños." O sea que eso significa que debo tirar siete dados. Los dos mios y otros cinco por los puntos de Churra. (Saca 22) "¡Maldición! Los he fallado por muy poco."

Suzette: (quejica) Sabía que tenías que gastar siete.

Juan: No te desesperes, Shelly, sólo ha fallado por un poco. Puedes moverte... un poco. Te notas algo crujiente y al andar parece como si te fueran cayendo trozos, pero sigues viva. Piensa en algo robótico... así como C-3PO en La Guerra de las Galaxias. Y Ashley, sabes que podrías haber hecho un buen trabajo... con un poco más de esfuerzo.

Malcolm: "Siempre que quieras un sparring, Profesora..."

Kenji: "Eso díselo al brujo, ¿qué vamos a hacer ahora?"

Debbie: Bien, el rana-principesco normalmente se puede curar con una sencilla palabra o acción (como besar a una rana), o sea que imagino que debo buscar el hechizo de inversión.

Juan: Así es. Ahora, el hombre que bajaba de la colina y se acercaba a vosotros...

Todos: (chillando y saltando alocadamente) "¡Eh, Señor! ¡Socorro!"

Sección del Jugador



CAPÍTULO 1
La creación de un Cazafantasmas

"¡Si la tasa de ionización es constante para todas las entidades ectoplasmáticas, realmente podríamos estropear varias cabezas... En un sentido espiritual, claro está."

Iniciación verdaderamente rápida

Si de verdad tienes prisa para empezar a jugar y quieres interpretar a los protagonistas de la película (recomendamos que los novatos empiecen interpretando a estos personajes, porque ya están familiarizados con ellos), lo único que debes leer es la Introducción (excepto el Fantasmaster, que debe familiarizarse con las reglas y leer la aventura "Plaga casera" en la página 102). Si quieres crear a tu propio superdetective machaca-fantasmas (o sencillamente quieres estar bien preparado), entonces debes leer esta Sección del Jugador.

Diseña tu personaje

Antes que nada, debes dicidir qué quieres que sea tu estrella (tu actor principal, lo que en Los Otros Juegos se llama "personaje jugador"). Puedes interpretar a los protagonistas de la película; puedes crear estrellas originales; puedes interpretar a tu profesor de física del instituto; incluso te puedes interpretar a tí mismo (posibilidad no recomendada a esquizofrénicos potenciales). Si quieres interpretar a las estrellas de la película, localiza la Ficha Personal de la estrella que quieras interpretar. En los otros casos, debes pillar una Ficha en blanco y ¡seguir leyendo!

Cómo se rellena la Ficha Personal

"¿Crees en los OVNIs, las proyecciones astrales, la telepatía mental, la Percepción Extra-Sensorial, la clarividencia, la fotografía de espíritus, el movimiento telecinético, los mediums en trance, las psicofonías, el monstruo del lago Ness y la teoría de Atlantis?"

Echa un vistazo al final del libro, donde encontrarás la Ficha Personal de Ghostbusters Internacional.

Iremos consultando esta hoja a medida que creamos nuestra estrella de Cazafantasmas.

Nombre y alias

Aquí, como no, va el nombre del Cazafantasmas. En el apartado de Alias, pon el nombre del jugador que interprete a ese Cazafantasmas (o si tu Cazafantasmas realmente tiene un alias, suponemos que también lo puedes poner aquí). Por el momento, llamemos a nuestra estrella Tex Mex, alias Jordi Martí.

Residencia, teléfono y fax

Aquí puedes poner la dirección y el número de teléfono (inventados) del Cazafantasmas, o puedes poner tu propia dirección y número de teléfono por si otro jugador se queda accidentalmente tu hoja o si la pierdes en la calle (aunque quizás no estés dispuesto a revelar a un extraño tu afición por un juego tan alocado). La sección de "fax" se reserva para las estrellas verdaderamente ricas (si todavía no sabes lo que és, no te preocupes porque nunca lo vas a necesitar).

Fotografía/Descripción

Si tienes una fotografía de la pinta que piensas que tiene tu Cazafantasmas, pudes ponerla aquí (la lista de personas más buscadas por la policía de es una buena sugerencia para encontrar fotos interesantes. Puedes incluso dibujar el retrato si estás hecho un artista). Para Tex, ponemos una foto de Harrison Ford como Indiana Jones, con bigote añadido.

En el apartado de "descripción" lógicamente querrás poner el sexo, color de pelo, altura y tal. ¿Qué no sabes lo que pesa tu estrella? Vamos... te puedes inventar un número que parezca razonable o usar tus propias medidas. Si rellenas semi-aleatoriamente las características físicas, probablemente empieces a tener una idea de la personalidad y el pasado del personaje. Con Tex suponemos que es un hombre de unos 33 años, con pelo marrón y ojos grises; mide metro noventa y pesa 85 kilos todo músculo.

Detalles

A continuación viene los "detalles". Un detalles es una descripción breve (normalmente en unas pocas palabras) de una cualidad física o de personalidad que destaca en tu estrella. Piensa en un

amigo y la manera en que lo describirías a un extraño: "oh, es alto, y tiene una napia..." Esto es un ejemplo de detalle físico. Ejemplos: cojea al andar, tiene una cicatriz o un tatuaje, empieza a quedarse calvo, es muy peludo, anda encorvado, tiene muchos músculos, expresiones faciales (o falta de ellas), es bizco, habla con un tono de voz demasiado alto, tiene acento extranjero, viste de manera extravagante.

Tex Mex tiene aspecto de hombre duro y habla con un fuerte deje sureño (esto no significa que Tex no tenga otros rasgos físicos interesantes: estos son sencillamente los más notables).

Un detalle de personalidad cumple el mismo propósito, pero describe la manera de actuar de tu personaje, o lo que siente. Es la faceta de su personalidad que puede impresionar más a alguien que hable con él durante un espacio corto de tiempo. Ejemplos: entusiasta para aprender cosas nuevas, muy digno, tranquilo, tiene cambios de humor, no se fía de los extraños, muy modesto, básicamente estúpido, fanático del beisbol.

Tex Mex tiene miedo de las mujeres y le gustan los animales (en este caso también las personalidades de la gente corriente son mucho más complejas que esto, pero es un inicio, ¿de acuerdo?).

Objetivos

Cada Cazafantasmas tiene un objetivo: el sexo, el progreso a toda costa de la ciencia, la consecución de la fama, servir a la humanidad, conseguir el máximo dinero, etc. Al crear tu estrella debes escoger su objetivo. El Fantasmaster concederá puntos de Churra (ver más adelante) a tu estrella cuando consiga su objetivo.

A continuación se describen algunos objetivos así como su utilización. Siempre puedes coger un nuevo objetivo para tu estrella si tienes el consentimiento del Fantasmaster.

Sexo: Como Peter Venkman en la primera película, tu estrella quiere verse involucrada en tantos breves, sórdidos y sin sentido momentos de placer como sea posible.

Para esperar que el Fantasmaster te dé puntos de Churra por esto, necesitarás culminar una cita satisfactoriamente durante el transcurso de una aventura. Las citas con personas fabulosamente atractivas conceden más puntos de Churra, a discreción del Fantasmaster. Si realmente pifias una cita, podrías perder algunos puntos.

"Debes correr y salir con un fantasma."

Riqueza: Tu estrella quiere billetes de los grandes. Coches caros. Paraisos fiscales.

Según el tipo de contabilidad que tu Fantasmaster esté dispuesto a controlar, podrías ganar puntos de Churra por cada mil dólares que ganes, por cada antiguedad extravagante que compres o por cada més que tu franquicia evite los números rojos.

Para ser justo, es lógico que cada material valioso que se arruine o cada vez que tu franquicia sea enjuiciada o multada por ignorar regulaciones gubernamentales, tu Fantasmaster te puede penalizar con algunos puntos de Churra. Ya te lo hará saber.

"...La indispensable ciencia defensiva de la próxima década: investigaciones y eliminaciones paranormales profesionales. ¡Sólo los derechos de franquicia nos van a hacer ricos más allá que nuestros sueños más salvajes!"

Fama: No hay nada que tu personaje quiera más que llegar a ser una estrella de los medios de comunicación: aparecer en los programas de entrevistas de moda, ser invitado a la reunión de pascua de la Casa Blanca, hacer un anuncio para American Express.

Cada vez que tu estrella aparezca en los medios de comunicación locales (diario o televisión) tu Cazafantasmas recibirá puntos de Churra

Evidentemente, los medios de alcance nacional son mucho mejores y algo realmente sensacional, como la portada del semanario más famoso... Claro que la fama es pasajera. Una fotografía comprometedora o unas malas referencias te podrían costar caro...

"Lenny...Tú habrás salvado las vidas de millones... de votantes empadronados."

Ciencia desalmada: El progreso de la ciencia es lo que importa. ¿Qué importancia tiene que temporalmente resulte una inconveniencia para algunas personas, o que se seque el agua del rio Hudson o que Islandia se desplace unos pocos cientos de millas hacia el norte? Si es en provecho de la ciencia, al final, la Humanidad te lo agradecerá.

Este es el palo de Egon. Si tu también vas de este

Una nota sobre los juegos de rol

Puede parecer inecesario saber todas estas cosas sobre tu estrella: lo que realmente importa és lo fuerte que es y la puntería que tiene con un protónico, ¿vale?

Bueno, no necesariamente. Mira, los juegos de rol también tratan de interpretar un papel. Para interpretar un buen papel, debes conocer a tu estrella (sería fácil que te interpretases a tí mismo todo el rato, pero parte del interés de jugar a rol es desarrollar tu imaginación). Por esta razón creas tu estrella de la misma manera que lo harías si escribieses una novela o el guión de una película: quieres crear a alguien con características físicas y mentales que lo hagan interesante y único. También quieres que los otros aprecien esta estrella y estén suficientemente interesados para motivarse a interpretar sus propios personajes. Entonces es cuando un juego de rol empieza a ser bueno de verdad.

palo, cada nuevo descubrimiento que avance el desarrollo de la Fantasmología te proporciona puntos de Churra. Un experimento extremadamente importante vale más puntos si así lo concede el Fantasmaster. Pero también sabes lo que te puede costar un experimento fallido...

"Querríamos una muestra de tu tejido cerebral."

Servir a la humanidad: Gente en plan Boy Scout: la Madre Teresa de Calcuta, Batman y gente así. Si estas interesado en realizar buenas acciones, en ayudar a los oprimidos, en Salvar al Mundo.

Cada vez que finalices con éxito, ganas algunos puntos de Churra. Si el enemigo era particularmente desagradable, puedes ganar algunos más (la victoria sobre una agencia gubernamental merece un premio especial). Esto parece un objetivo bastante claro, pero recuerda. Cada vez que tu equipo fracase, perderás algunos puntos.

"Eres tan amable haciéndote cargo de este hombre. Sabes, eres realmente humanitario."

Ejemplos: El objetivo de Tex Mex es la Adquisición de Tesoros Perdidos. El Fantasmaster le concederá una cantidad apropiada de puntos de Churra por cada tesoro adquirido.

Rasgos

Volvamos a la parte técnica.

Los Cazafantasmas tienen cuatro Rasgos: Coco, Bíceps, Acción y Aplomo. Cada Rasgo tiene asignado un valor numérico. Como más alto es el número de un Rasgo', mejor se lo monta tu estrella cuando lo utiliza.

Dispones de 12 puntos para repartirlos entre los Rasgos de tu Cazafantasmas. Debes asignar por lo menos un punto a cada Rasgo y no puedes asignar más de 5 a ninguno de ellos. Tex Mex tiene un Coco de 2, unos Bíceps de 4, una Acción de 4 y un Aplomo de 2.

Nota: Algunos Cazafantasmas famosos tienen más de 5 puntos en un Rasgo o el total de sus rasgos suma más de 12 puntos. Los puntos adicionales se han ganado después de muchos años de duro trabajo (o, en el caso de Egon, después de comer grandes cantidades de pescado). Tu Cazafantasmas podrá incrementar uss Rasgos después de algunas aventuras.

"Apartate, hombre, soy un científico."

Una nota rápida sobre los Rasgos

El número de un rasgo es la cantidad de dados que consigues tirar cuando realizas una tarea. Como más dados tires, más posibilidades de éxito tendrás. A veces tirarás dados para igualar o superar un número específico; otras veces tirarás contra otra tirada. Todo esto se explica en el capítulo de "La Base" de la Sección del Jugador.

Talentos

Los talentos son áreas de habilidad especial dentro de cada Rasgo. Cada Cazafantasmas tiene un talento para cada Rasgo. Cuando tu estrella intenta realizar una tarea para la cual tiene un talento, puedes tirar 3 dados más.

Ejemplo: Egon tiene mucho Coco, lo que significa que se le dan bien todas las tareas relacionadas con el Coco, pero destaca principalmente por sus conocimientos de Física, y este es su talento. Si Egon quisiese diseñar una linterna alimentada por energía solar, una tarea relacionada con su talento en física, podría tirar 10 dados en vez de 7.

Escoge cuatro talentos para tu Cazafantasmas, uno para cada Rasgo. Más adelante se indican algunos (pero puedes proporcionar a tu Cazafantasmas un talento que no se encuentre en las listas, como oncología viral, si tu Fantasmaster así lo aprueba. Su decisión es inapelable en referencia a permitir o no un talento, bajo qué Rasgo se encuadra y cuando puede utilizarse en el transcurso de una aventura).

Los talentos pueden ser útiles de dos maneras: consigues tirar dados adicionales en algunas situaciones clave y puedes definir mejor a tu estrella en función de los talentos que tiene.

Coco

"Intenta entenderlo. Esto es un sistema de contención de un laser de alto voltaje. Apagarlo sería sencillamente como lanzar una bomba sobre la ciudad."

Coco indica lo inteligente que es tu Cazafantasmas. La gente muy inteligente (Coco de 5 o más) puede resolver integrales de memoria, escribir programas de ordenador que funcionan a la primera y hablar lenguas extrangeras como un nativo. Los más cortos tienen problemas incluso para recordar su propio nombre.

Coco también se utiliza para mostrar lo perceptivo que es un personaje con respecto al mundo que le rodea (aunque conocemos gente inteligente que no puede ver más allá de sus narices). Talentos como ver y oir entran dentro de coco.

En Cazafantasmas, a diferencia de la vida real, todos los tipos inteligentes saben mucho de muchas cosas. Si tu Cazafantasmas tiene un Rasgo elevado de Coco, sabe mucho sobre historia, biología, química, física, lingüística, trivialidades y ocultismo. El talento de Coco de una estrella sencillamente indica cual es su especialidad particular.

A continuación tienes una lista no exhaustiva de los talentos de Coco. Si quieres que tu Cazafantasmas tenga un talento que no se encuentra en esta lista, coméntalo antes con tu Fantasmaster.

Contabilidad
Antropología
Arqueología
Astronomía
Biología
Botánica
Burocracia
Química
Deducción
Electrónica
Geología
Adivinación
Oir
Historia
Periodismo
Biblioteconomía
Lingüística
Matemáticas
Mecánica
Medicina
Ocultismo
Parapsicología
Física
Leer
Revisar
Ver
Oler
Trivialidades de telenovelas
Trivialidades de deportes
Gusto
Escribir
Zoología

Ejemplo: El talento de Coco de Tex Mex será Arqueología. Es un famoso recuperador de leyendas perdidas.

Bíceps

"De acuerdo, el pollo está frito."

Bíceps indica lo fuerte que es tu Cazafantasmas. Los Cazafantasmas fuertes (Bíceps de 5 o más) pueden romper listines telefónicos por la mitad, intimidar a extras flojuchos con solo hacer bola, abrir botellas de cerveza con los dientes o tirar a los funcionarios de la Agencia Pública de Medio Ambiente a la papelera. Los débiles sólo pueden como mucho llevar el ritmo.

Aquí va una lista con algunos talentos de Bíceps. Si quieres que tu Cazafantasmas tenga un talento de Bíceps que no se encuentra en esta lista, coméntalo antes con tu Fantasmaster.

Echar un pulso
Pelear
Encajonar
Romper cosas
Llevar
Escalar
Tragar comida
Aferrar
Aguantar la respiración
Intimidar
Saltar
Chutar
Levantar
Abrir cosas a la fuerza
Aguantar el dolor
Luchar contra cocodrilos
Luchar contra personas
Estirar

Ejemplo: Tex Mex tendrá escalar como talento de Bíceps, ya que usa pura fuerza para subir por pirámides y otros sitios por el estilo.

Acción

"Creo que será mejor si nos dividimos"
"Buena idea: de esta manera podemos hacer más daño."

Acción determina lo diestro y físicamente hábil que es tu Cazafantasmas. Los Cazafantasmas ágiles (Acción de 5 o más) disparan, cogen cosas, esquivan, tiran cosas, abren cerrojos, hacen malabarismos, conducen y reptan por repisas mejor que el común de los mortales. Los patosos se pillan ... con la cremallera.

Acción también determina lo rápido que se corre, anda o va en bicicleta y lo bueno que se es haciendo estas cosas. Aquí tienes otra lista, esta vez de talentos de Acción. Como siempre, lo que no se encuentra en la lista debe ser comentado con el Fantasmaster.

Atraer la atención
Equilibrio
Breakdance
Coger
Esquivar
Conducir
Disparar un arma
Esconderse
Saltar
Interpretar música
Abrir cerrojos
Cabalgar
Correr
Esquiar
Manos ligeras
Moverse sigilosamente
Nadar
Lanzar

Ejemplo: Tex Mex lleva un látigo y lo usa para todo. ¡Tendrías que verlo comiendo con él! En cualquier caso, utiliza látigo como el talento de Tex.

Aplomo

"Por lo general no ves este tipo de comportamiento en un electrodoméstico"

La gente con Aplomo es atrevida, brava y descarada. la gente con aplomo no pierde el tiempo con actividades inútiles y conoce perfectamente sus propias capacidades. Un pavo realmente frío (Aplomo de 5 o más) sabe como mantener su propio ritmo, incluso si aparece en una cena de gala disfrazado de gallina. Por otro lado, un Cazafantasmas con poco Aplomo llama al FBI cada vez que se atasca el lavabo.

El Aplomo también es una buena medida de lo atractiva que resulta una estrella para los demás. la gente con Aplomo de verdad tiene un montón de confianza en si mismo y siempre se muestra con su mejor aspecto. La gente sin aplomo pierde demasiado tiempo preocupándose por poderse divertir.

Aquí están algunos de estos estupendos talentos de aplomo. Si quieres uno que no está en la lista... ya sabes qué hay que hacer.

Actuar
Regatear
Marcarse un farol
Tomar prestado
Amenazar
Encandilar
Timar
Labia
Chismorreo
Mentir
Declamar
Jugar a poker
Jugar en bolsa
Cuidar criaturas
Seducir

Ejemplo: Se supone que Tex Mex no puede ver a las mujeres, o sea que su talento de Aplomo no puede ser ni encandilar ni seducir. ¿Qué tal Encararse al peligro sin pestañear?

Rasgos y talentos normales y actuales

En los espacios en blanco indicados como "Normal" debes poner los Rasgos y talentos reales, de la manera que los has diseñado. En los espacios indicados como "Actual" deberás poner los nuevos valores de cualquier Rasgo que se vea temporalmente reducido debido a heridas, fatiga, exceso de baba, etc.

Un Rasgo temporalmente reducido es uno que es menor que el valor normal debido a circunstancias externas. Un maestro de zalamería mística con Aplomo 5 a veces puede verse actuando como un (patán) de Aplomo 1 que se salta inadvertidamente los semáforos, tira a jovencitas a charcos embarrados y hace ruido al tomar la sopa.

Hay tres maneras de ver reducidos los Rasgos (tu Fantasmaster se encargará gustoso de recordártelo, si alguna vez te pasa una de las siguientes cosas):

1. Ser babeado
2. Quedar herido (hay más información sobre esto más adelante)
3. Llevar demasiado equipo (tu Fantasmaster también te ayudará ¿No es agrabable por su parte?)

Cuando tu Rasgo se vea temporalmente reducido, debes tomar nota de tu nuevo valor reducido en el espacio "Actual". De esta manera, siempre recordarás vivamente tu actual estado miserable, sencillamente mirando tu Ficha Personal.

No olvides que cuando se reduce un Rasgo, también se reduce el talento basado en ese Rasgo. Si tu Acción es de 4 y tu seducir de 7, cuando se reduce tu Acción en, digamos, tres y se queda en uno, tu talento baja de 7 a 4. Fácil de entender, difícil de tolerar.Sólo debes recordar: no es facil ser encantador cuando estás cubierto de ectoplasma, no es fácil seducir cuando tu cuerpo está escayolado y no es fácil realizar integrales multidimensionales cuando estas siendo pisoteado por los cuerpos posesos de los New Jersey Giants.Pequeños detalles de la vida real...

Historial médico

Aquí es donde mantienes el registro del estado físico de tu estrella. Los Cazafantasmas tienen esta desgraciada tendencia a acabar apaleados, arañados, magullados, aplastados, pulverizados y estropeados de cualquier manera. Aquí controlas todo esto.

El uso real del apartado de Historial médico se explicará más adelante en el apartado de "Heridas" del capítulo de La Base. Por el momento, todo lo que necesitas saber es que te pueden pasar cosas malas... pero ya te lo esperabas, ¿verdad?

Equipo

La casilla de equipo (por llamarla de alguna manera) es el lugar donde mantienes el registro de todo lo que llevas. A veces tu Fantasmaster te dirá que llevar tanta carga es perjudicial para tu salud. Harás bien haciéndole caso.

El material, lo que se puede llevar y qué pasa cuando se lleva más peso de la cuenta se discuten en el apartado de "Material" del capítulo de La Base.

Puntos de Churra

Por último, aunque no es lo menos importante, tenemos a los puntos de Churra. Los nuevos Cazafantasmas (y los Cazafantasmas originales cuando juegas con ellos por primera vez) empiezan con 20 puntos de Churra. Pudes marcar el número 20 con un círculo en tu Ficha Personal. Cuando un Cazafantasmas gasta puntos de Churra durante una aventura, borra el círculo del viejo número y marca el nuevo. Después de la aventura, el Cazafantasmas puede ganar puntos de Churra como recompensa cuando consiga tener éxito en la misión o consiga su Objetivo. En este caso, incrementa en el número apropiado tus puntos de Churra.

Como de costumbre, en esta sección no vamos a explicar la utilización de los puntos de Churra (al menos no con mucho detalle). Baste decir que cuando los Cazafantasmas se lo monten mal, reciben multas de aparcamiento, llamadas ofensivas de sus creditores, sufren largas estancias en el hospital... y pierden puntos de Churra. Pero los puntos de Churra son más que una mera medida de lo bien que se lo monta tu estrella. Hasta cierto punto, te permite reescribir el guión: permiten que tu estrella intente gestas increibles o salirse de marrones terribles.

Esencialmente, por cada punto de Churra que te gastes, puedes tirar un dado adicional cuando tu estrella intente utilizar un Rasgo o un talento. También se pueden utilizar los puntos de Churra para reducir la estancia en un hospital y, si haces algo monumentalmente estúpido (que debería a todas luces suponer tu extinción inmediata y permanente), pueden ser utilizados para evitar el destino que te has ganado a pulso.

Epílogo

En La Base, que es la introducción para los jugadores a Cazafantasmas, hay más información sobre puntos de Churra, Rasgos y talentos, combate, movimiento, consecución de objetivos y todo tipo de cosas. Por el momento eres un Cazafantasmas... O sea que coge tu material, lanza un par de (cubitos) en la (heladera), asegúrate que llevas ropa interior limpia (nunca se sabe), salta en el replivehículo ECTO-1 y ¡vé a por esos fantasmas! Buena surte, recluta.

CAPÍTULO 2
La base

"Ray. Imagínate por un momento que no tengo ni idea de metalurgia, ni enginiería, ni física, y dime simplemente qué demonios está pasando."

Cómo se hace

Casi cualquier cosa que quieras hacer en CAZAFANTASMAS requiere una tirada de dados para igualar o superar un número predeterminado. ¿Es suficientemente vago para tí? Digámoslo de otra manera:

De vez en cuando en el transcurso de una aventura, tu Cazafantasmas querrá hacer algo. Aunque normalmente los Cazafantasmas hacen cosas que no pueden fallar (como abrir latas de cerveza, mirar la televisión, firmar autógrafos o encargar una pizza), tu estrella de vez en cuando querrá hacer algo un poco más difícil, algo que podría salir mal. A estas acciones se les llama Tareas.

Cuando tu Cazafantasmas quiera (o deba) realizar una tarea, tu Fantasmaster le asignará un número de dificultad y te dirá qué Rasgo o talento se aplica a esa tarea. Entonces tiras tántos dados como puntos tengas en el Rasgo o talento apropiado. Si sacas un resultado igual o superior al número de dificultad, tienes éxito; en caso contrario, fracasas. Recuerda que el dado rojo debe ser uno de los que tires (ver más adelante); recuerda que también puedes gastar puntos de Churra para incrementar el número de dados que tiras.

Dificultades típicas

A continuación tienes algunos ejemplos de tareas que tu Cazafantasmas puede querer intentar y los números de dificultad que tu Fantasmaster puede asignarles. Que quede claro que esto sólo son directrices: el Fantasmaster puede cambiar el número de dificultad de cualquier tarea. Además, el Fantasmaster puede cambiar el número de dados que debes tirar, si tu estrella no está bien preparada, o está distraida o por cualquier otra razón no se encuentra en su nivel habitual de competencia.

Ejemplo: Egon normalmente tira siete dados por cualquier proeza de destreza mental, pero si intenta resolver ecuaciones mientras suena una sirena anti-aérea, el Fantasmaster puede decidir que Eghon sólo tire cuatro dados.

EXITO AUTOMATICO (no se necesita tirar dados)

1. Reventar una puerta con un equipo de protones
2. Dormir en la propia cama
3. Conducir un coche por una carretera comarcal
4. Comer
5. Utilizar una cabina telefónica pública
6. Levantar en brazos un caniche

MUY POCA Dificultad (Tira de 1 a 3)

1. Volatilizar un fantasma totalmente parado con un equipo de protones (Acción)
2. Dormir en la propia cama después de ver la película de terror de las 3 de la madrugada (Aplomo)
3. Conducir en coche por una carretera comarcal con niebla (Acción)
4. Comer mientras se rellena un crucigrama (Acción)
5. Utilizar una cabina telefónica pública sin monedas (Coco)
6. Levantar en brazos un gato siamés (Bíceps)

UNA CIERTA Dificultad (Tira de 4 a 8)

1. Volatilizar un fantasma lento con un equipo de protones (acción)
2. Dormir en la habitación de un hotel (Aplomo)
3. Aparcar en paralelo un coche grande (Acción)
4. Comerse tres hamburguesas de golpe (Bíceps)
5. Recordar el número de teléfono de un amigo (Coco)
6. Levantar en brazos un Terrier juguetón (Bíceps)
7. Entender el impreso de la declaración simplificada de la renta (Coco)

BASTANTE Dificultad (Tira de 9 a 13)

1. Volatilizar un fantasma en movimiento con un equipo de protones (Acción)
2. Dormir en una habitación ruidosa (Aplomo)
3. Conducir en Manhattan (Acción)
4. No perderse en Manhattan (Coco)
5. Comer una pizza extra grande completa (Bíceps)
6. Entender un libro de ocultismo escrito en inglés arcaico (Coco)
7. Levantar en brazos un Setter (Bíceps)
8. Ligar con una persona atractiva en un bar (Aplomo)

UN MONTON de dificultad (Tira de 14 a 18)

1. Volatilizar un fantasma ágil con un equipo de protones (Acción)
2. Dormir en una habitación de hotel durante una convención (Aplomo)
3. Aparcar en paralelo una limusina (Acción)
4. Ganar una competición de comer pasteles (Bíceps)
5. Recordar el número de teléfono de una amiga de la amiga de un amigo (Coco)
6. Levantar en brazos un perro de lanas de los más grandes (Músculos)
7. Entender la declaración objetiva singular (Coco)

MUCHISIMA dificultad (Tira de 19 a 29)

1. Volatilizar un fantasma a largo alcance (Acción)
2. Dormir en una esquina de la ciudad de Nueva York (Aplomo)
3. Conducir en un cinturón de ronda en hora punta (Acción)
4. Conducir por Manhattan sin perder los papeles (Aplomo)
5. Comer un listín de teléfonos pequeño (Bíceps)
6. Entender un libro escrito en otra lengua (Coco)
7. Levantar en brazos un San Bernardo (Bíceps)
8. Conseguir hablar por teléfono con una persona famosa (Aplomo)

MAS difícil de lo que te puedas imaginar (Tira 30 o más)

1. Volatilizar un fantasma con los ojos cerrados (Acción)
2. Dormir durante una erupción volcánica (Aplomo)
3. Ganar las 500 millas de Indianápolis con un utilitario (Acción)
4. Comerse un teléfono (Bíceps)
5. Endender un programa de ordenador complicado (Coco)
6. Coger en brazos un búfalo (Bíceps)

Tiradas con oposición

"No me trates con condescendencia. No soy grotescamente estúpido como la gente que sueles estafar."

No todas las tareas serán "tú contra un número de dificultad". Muchas veces estarás intentando hacer algo mientras que alguien intenta evitar que lo hagas. En este caso, utiilizar tus dados de Rasgo o talento para superar la tirada de tu oponente.

El Fantasmaster decide qué Rasgo o talento utiliza cada oponente. Entonces los oponentes tiran la cantidad de dados correspondiente y la tirada más alta gana. Si los totales son iguales, el Fantasmaster puede considerarlo como un empate o hacer que los oponentes vuelvan a tirar.

Ejemplo: Venkman vuelve a los Estados Unidos y está pasando por la aduana. Se comporta de manera despreocupada para que los pelmazos de los agentes de aduanas no inspeccionen su equipaje (que está lleno de cosas que deberán pagar derechos de aduana).

El agente estudia a Venkman, intentando recordar dónde lo ha visto anteriormente: sospecha de cualquier persona que piense haber visto. El Fantasmaster declara que el agente comparará su Coco contra el Aplomo de Venkman para ver si debe pasar una inspección.

El jugador de Venkman sonríe satisfecho, y dice que utilizará su talento de marcarse faroles para poder pasar, pero el talento de ver del agente es de 8, no muy inferior. Los dados ruedan sobre la mesa. Caundo se paran Venkman ha sacado un 23 y el agente un 24. Increiblemente, a Venkman le ha fallado un farol.

El Fantasmaster determina que el agente examina parte del equipaje de Venkman y encuentra parte de su botín. Venkman debe pagar una abultada multa y es registrado por todo el cuerpo.

El Dado Rojo

El Dado Rojo siempre debe ser uno de los dados que tires cuando estás realizando una tarea. Si sale un número del uno al cinco, simplemente lo sumas a los demás y comparas tu total con el número de dificultad de la manera normal. Pero si aparece un seis, Algo Malo Ha Sucedido.

Si Algo malo Ha Sucedido, compara de todas maneras los otros números con el número de dificultad (el seis cuenta como un "cero"). Si sacas un seis pero también igualas o superas el número de dificultad, consigues realizar bien la tarea, aunque puedes prepararte para alguna insignificante molestia. Si sacas menos que el número de dificultad, no solo Sucede Algo Malo, sino que también te sale mal lo que intentabas hacer.

Supongamos que intentas comerte un teléfono (nada más natural, ¿no?).

1. **Igualas o superas el número de dificultad y no sacas un seis:** Te comes el teléfono y todo va bien.
2. **Sacas menos que el número de dificultad, pero no sascas un seis:** Tus dientes no son lo suficientemente fuertes, pero no te haces daño.
3. **Igualas o superas la dificultad, pero sacas un seis:** Te tragas con éxito el último trozo, sólo para darte cuenta que te has olvidado de desconectar el teléfono. Suena dentro de tu estómago, proporcionándote un desagradable shock eléctrico y un interesante perjuicio psicológico.
4. **Sacas menos de la dificultad y también un seis:** El auricular se te queda atravesado en la boca y debes ir al hospital para someterte a algún tipo especialmente caro y embarazoso de cirugía oral.

El Dado Rojo funciona a favor de los fantasmas en vez de ir en contra suya. El valor de un seis en el dado rojo sigue siendo de cero, pero los accidentes,

coincidencias y desgracias juegan en beneficio de los espectros.

Ejemplo: Stanz, disparando ráfagas con su equipo de protones, captura un espectro que se escapaba por el pasillo. El pequeño y feísimo bichejo se da la vuelta de golpe e intenta babear a Ray. El Fantasmaster decide la dificultad y tira los dados para el fantasma. El ataque falla, pero el Fantasmaster saca un seis.

Ray no es babeado, pero su victoria es pírrica. El Fantasmaster informa satisfecho al jugador de Stanz que la baba del fantasma ha cubierto todo el suelo del pasillo y que Stanz está resbalando, dirigiéndose directamente hacia la Gran Ventana al final de la sala. Salida, caida y trompazo.

Puntos de Churra

"Ray se las ha pirado, Egon. ¿Qué más te queda?"

Como recordarás, puedes gastar puntos de Churra para incrementar las posibilidades de éxito de tu Cazafantasmas: por cada punto de Churra que gastes, puedes tirar un dado adicional cuando tu estrella utilice un Rasgo o talento. Debes decidir si te gastas puntos de Churra antes de tirar; no los puedes utilizar para volver a realizar una tirada fallida.

Los puntos de Churra también se pierden cuando tu estrella es herida: tu Fantasmaster ya se encargará de facilitarte los detalles más horripilantes. Puede exigirte puntos de Churra para evitar muchos de estos destinos poco agradables.

Finalmente, puedes utilizar puntos de Churra para alterar tu destino, incluso cuando ha sido decretado por el Fantasmaster. La única restricción es que debes describir lo que pasa en realidad para salvar la piel de tu Cazafantasmas. Sé imaginativo, sé chiflado, sé colorista: ilumina un poco las mediocres y aburridas vidas de tus compañeros de juego. Si el Fantasmaster queda lo suficientemente impresionado y divertido, te dirá cuantos puntos de Churra te cuesta salvar la piel. En caso contrario, te mirará freirte con una mueca silenciosa en sus labios.

Una pista: que sea breve y dulce. El Fantasmaster casi nunca permitirá gastar puntos de Churra para justificar explicaciones largas, sosas o estúpidas (o quizás te salve de todas maneras de queadar chafado como una uva, pero te quitará un montón de puntos de Churra).

Ejemplo: La última vez que hemos visto a Stanz, estaba bajando a toda velocidad hacia la calle cinco pisos por debajo de su posición. El Fantasmaster informa al jugador de Stanz que tiene un billete de ida sin vuelta para el otro barrio a no ser que gaste puntos de Churra. ¿Puede el jugador describir una serie sorprendente de sucesos que salven a Stanz de una destrucción segura?

"Bien," suelta el jugador, "Stanz va a parar sobre unas cuerdas de tendedero, que hacen más lenta su caida; luego consigue cogerse a la barandilla de una salida de incendios, ¡pero se le rompe en las manos! Esto vuelve a hacer más lenta la caida, por lo que al caer sobre el toldo del almacén de Baskin-Robins a nivel de la calle, el toldo cede hasta llegar casi al suelo y luego impulsa a Ray hacia arriba y es propuldsado a través de la ventana del motel al otro lado de la calle, donde aterriza en una bañera en forma de corazón, esparciendo por todo el lavabo agua, burbujas y una pareja en luna de miel."

El fantasmaster aplaude cortésmente y decide que su apreciación original de seis puntos de Churra para salirse de esta queda reducida a dos. El jugador gasta dos de los puntos de Churra de Stanz... y luego gime desesperadamente cuando el siempre servicial Fantasmaster le informa que también deberá pasar una semana en el hospital. "Has sobrevivido a la caída, muy bien, pero el hombre en luna de miel era un defensa de los Giants..."

También puedes ganar puntos de Churra al final de las aventuras, si completas el trabajo para el que te habían contratado. Cada trabajo tiene tres resultados probables:

1. **No consigues dar con el fantasma o de alguna manera la pífias:** Al final de la aventura te devolverán sobre la mitad de los puntos de Churra gastados.
2. **Das con el fantasma o de alguna manera completas el trabajo:** De devuelven casi todos los puntos de Churra, y quizás incluso uno o dos adicionales.
3. **Realizas un trabajo excelente, salvas el día y diviertes al Fantasmaster:** El final de la aventura puedes conseguir además hasta la mitad de tus puntos de Churra.

También ganas puntos de Churra si actúas como el personaje durante la aventura o cumples tus objetivos personales, de la manera descrita por el Fantasmaster.

Si alguna vez te encuentras con 30 puntos de Churra o más y no sabes qué hacer con ellos, puedes comprar un punto a añadir a uno de tus Rasgos por el módico precio de 30 puntos de Churra. Esta opción sólo es válida si la permite tu Fantasmaster.

Lo más probable, sin embargo, es que te encuentres con que nunca tienes tantos puntos de Churra como querrías... y a veces ni siquiera tantos como necesitarías. Si tu Cazafantasmas no tiene suficientes puntos de Churra para evitar una catástrofe, el Fantasmaster puede permitir que restes permanentemente un punto de un Rasgo a cambio de 20 puntos de Churra.

Fíjate que cuesta 30 puntos de Churra ganar un punto en un Rasgo, pero que sólo consigues 20 cuando cuando los cambias por un punto de Rasgo. Tiene algo que ver con la ley de la oferta y la demanda...

Ejemplo: Egon gasta su último punto de Churra para sacar una tirada de Acción de 20 con cinco dados. La falla y queda enterrado por metro y medio de barritas sensitivas de Chocolate y Coco. El Fantasmaster determina que, con sus flojuchos Bíceps de 2, Egon sólo conseguiría escarbar medio metro de peligro cocotero antes de ahogarse. El Fantasmaster informa animosamente al jugador de Egon que a no ser que donime el difícil arte de la respiración de

chocolate, puede gastar puntos de Churra para poder liberarse.

Bien, ha sido un dia muy duro y Egon ya no tiene puntos de Churra. Tendrá que perder un punto de uno de sus Rasgos. El jugador escoge reducir la Acción de Egon de 4 a 3. Egon consigue 20 puntos de Churra. Su jugador describe la desesperada lucha de Egon para comerse la amenaza y se le comunica que debe gastar tres para escapar. A Egon le quedan 17 puntos de Churra, una Acción de 3 y el estómago lleno de una calentita, pegajosa, dulce... **ulp**.

Secuencia de juego

"Buenas noches. Como representante debidamente designado de la ciudad, condado y estado de Nueva York, les ordeno cesar cualquier actividad sobrenatural y volver de inmediato a su lugar de orígen o la más cercana y conveniente dimensión paralela."

Durante las mayoría de las partes de acción de una aventura, cuando hay un montón de conflictos y pánico y cosas chafadas y corredizas, el Fantasmaster organizará los sucesos en un cierto orden para evitar que haya confusión y asegurarse que todo el mundo tiene la oportunidad de hacer algo. Funciona así:

1. **El Fantasmaster preguntará a los jugadores, en orden, qué intentan hacer durante este turno. Ocasionalmente puede anunciar lo que un fantasma u otro villano hará durante este turno. El orden de anunciación se decide por los factores de Acción:** la estrella o extra con el factor más bajo de Acción debe decir lo que piensa hacer en primer lugar, seguido del que tenga el siguiente factor de Acción, y así hasta que todos lo hayan hecho. Cuando dos estrellas o extras tienen el mismo factor de Acción, quien tenga el Aplomo menor debe anunciar sus intenciones antes. Si también están empatados en Aplomo, el Fantasmaster decidirá quién debe anunciar antes.
2. **El Fantasmaster señala a cada jugador en orden y, con sentido común, tiradas de dados y alguna licencia dramática, describe como han salido sus acciones.** El orden en que las estrellas y extras resuleven sus acciones es el inverso a de anunciación. En otras palabras, la estrella o extra con la Acción más elevada (o el Aplomo, si las Acciones están empatadas)(va primero, aunque también ha tenido la oportunidad de tomar su decisión después de oir lo que todos los demás tenían previsto hacer.

Durante esta secuencia, una estrella puede mover y realizar otra acción. Una acción puede disparar con un equipo de protones, intentar encontrar otro Cazafantasmas en la oscuridad, leer un EPCmetro, etc.

Algunas acciones pueden interferir con el movimiento; Stanz puede encontrar una determinada referencia en la Guía de Espíritus Tobin mientras trota por el pasillo, pero tiene el riesgo de tropezar o estrellarse contra una pared. Algunas acciones sustituyen totalmente al movimiento; mientras conduces un coche, intentando correr al mismo tiempo... es bastante raro (aunque es posible si realmente te ha fallado el Aplomo al ver un espectro).

En todos los casos, el Fantasmaster juzga qué es razonable y posible. Este es su trabajo. A veces ni siquiera será necesario utilizar estrictamente la secuencia de juego: si eres razonablemente cortés, no interrumpes sin un buen motivo y dejas que el Fantasmaster organice la historia, las cosas deben funcionar suavemente de manera muy informal.

Movimiento y lucha

Cuando anuncias que te mueves, el Fantasmaster tiene la opción de tratarlo informalmente (¿Qué Acción tienes? ¿Tienes talento de correr o algo por el estilo? OK, llegas allí justo cuando el fantasma ya se ha ido") o con un sistema más específico. Si el Fantasmaster siente la necesidad, colocará miniaturas de cartón sobre un mapa que muestra los alrededores. Una de estas miniaturas te representa a tí. Cuando te toque mover, puedes moverte tantos espacios en el mapa como puntos de Acción tengas (o talento de correr o similar). Tu Fantasmaster te ayudará si te lias.

Aunque "Combate" es únicamente otra versión de realizar una tarea, como ocurre con frecuencia en CAZAFANTASMAS mencionaremos brevemente algunas de las cosas que pueden afectar tus batallas con las fuerzas del mal.

Hay dos tipos de combates;: cuerpo a cuerpo y con armas a distancia. No hace falta decir que, por ejemplo, cuchillos, pistolas, cachiporras y cosas por el estilo probablemente no funcionarán contra fantasmas. Pero en una campaña de CAZAFANTASMAS hay montones de cosas contra las cuales combatir, a parte de los fantasmas.

Cuerpo a cuerpo

"¡Genial! ¡Contacto físico real!"

Para el combate cuerpo a cuerpo el Rasgo adecuado es Bíceps; luchar y aferrar son algunos de los talentos aplicables. Si un antagonista tiene algún tipo de arma cuerpo a cuerpo, como un garrote, el número de dados utilizados para resolver su tirada se incrementa en una cantidad pequeña o considerable, juzgada por el Fantasmaster.

Ejemplo: Janine intenta esquivar a una viejecita posesa armada con un paraguas. Janine tiene Bíceps de 2 y el talento de aferrar; consigue tirar cinco dados. La viejecita (que normalmente tiene Bíceps de 1) está poseida por un demonio con Bíceps de 3, por lo que empieza con tres dados. El Fantasmaster decide que el paraguas vale por un dado adicional en el ataque: la señora consigue tirar cuatro dados.

Armas a distancia

Una arma a distancia es aquella que puede utilizarse para dañar a alguien que se encuentra lejos,

lanzando un proyectil o un rayo energético a un blanco más o menos distante.

Las armas a distancia pueden dispararse a una variedad de distancias, con diversos grados de precisión. El Fantasmaster determina los alcances para cada arma concreta según las prestaciones standard de ese arma, así como las circunstancias de ese momento. Te dirá cual es el número de dificultad para tu tiro, pero como regla general se utiliza:

A bocajarro: 10 metros o menos con la mayoría de armas. la dificultad a bocajarro suele ser de 1 a 3. El defensor puede intentar utilizar su propia arma o aferrar al atacante para desviar el tiro, o posiblemente coger el arma como futura acción.

Normal: Varía según el tipo de arma (unos 30 metros para armas de "corto alcance" como cuchillos, pistolas o equipos de protones y unos 90 metros para cosas como bazokas). A alcance normal el número de dificultad está entre 9 y 13. A esta distancia, el defensor no tiene opción de aferrar; debe devolver el disparo o correr a esconderse.

Larga: Cualquier cosa más allá del alcance normal se considera largo alcance. La dificultad para los tiros a largo alcance es de 14 o más. A distancias realmente máximas, el Fantasmaster puede asignarles dificultades de hasta 30.

Herido / Curado

"¿Por qué preocuparse? Todos llevamos un acelerador nuclear sin licencia en la espalda."

Los Cazafantasmas normalmente no mueren, ni ninguno de los otros personajes del juego (¡y los fantasmas ya están muertos!). Pero las estrellas pueden quedarse heridas y el material puede quedar frito y los fantasmas atrapados por fantastrampas.

Por ejemplo, si unos terroristas ponen una bomba en el replivehículo ECTO-1 y los Cazafantasmas caen en la trampa, se les deja sencillamete sentados en el chasis humeante, chamuscados y con la ropa hecha jirones debido a la explosión. El replivehículo va al paraiso del material y los Cazafantasmas probablemente acaben en el hospital. Además, el Fantasmaster probablemente les castigue con algunos puntos de Churra menos (sin hablar de la multa que el cuartel general de GBI les pondrá por destrozar valiosos equipos de protones, ectovisores, etc). O sea que ya ves que quedar herido no sólo es una pérdida de tiempo y es doloroso, sino que también es pernicioso para tu margen de beneficios.

¿Hasta qué punto queda alguien herido por una descarga como esta? ¿O después de caer cinco pisos? ¿O, puestos a decir, siendo babaeado? El Fantasmaster lo sabe, y lo sabe utilizando el sistema CCU.

CCU quiere decir Como Cuanto Universal (y la manera en que el cazafantasmas responde al enterarse: "¡¿C-CUanto?!). El sistema CCU le dice al Fantasmaster con un vistazo lo afectados que quedan tus Rasgos y talentos por una herida (¿ves porqué te dijimos que la sección de "Actual" en las casillas de Rasgos de tu Ficha Personal sería útil?), el tiempo que necesitarás estar en el hospital y qué penalización en puntos de Churra es apropiada (no olvides que puedes evitar parte de esta penalización desarrollando una gesta de narrativa descriptiva). Aquí no te vamos a explicar como funciona exactamente el CCU (deberás leer la sección del Fantasmaster) pero para resumir, como más supere una tirada el número de dificultad, mejor. Esto se aplica en todas las situaciones, pero en combate específicamente determina el daño que sufre tu Cazafantasmas.

Si un Cazafantasmas ha sido extraordinariamente descuidado o ultrajantemente imprudente, un Fantasmaster puede decidir que ha jugado demasiado con su buena suerte y que esto se le ha acabado. En este caso es apropiada una emotiva escena: quedar mortalmente herido. El Cazafantasmas reune a su alrededor a los colegas, les aconseja que no malgasten sus vidas como él lo ha hecho, les desea buena suerte, dice sus últimas palabras con valor y apaga su llama mortal.

Esto no sucederá con frecuencia y las razones de la defunción de la estrella deben quedar claras para todos los jugadores. Cuando muere un Cazafantasmas, el jugador crea una nueva estrella para la siguiente sesión (e intenta ser un poco más prudente). Obviamente, el Cazafantasmas muerto pasa a ser un fantasma dirigido por el Fantasmaster y puede perseguir a algunos de sus anteriores "amigos".

Material

Hay un límite para todas las cosas. Tu Cazafantasmas solo puede llevar una determinada cantidad de material sin quedarse totalmente inmobilizado o ser incapaz de hacer nada excepto mirar por encima de la pila de material que lleva.

Como hay un límite a lo que se puede llevar, quizás quieras llevar un transporte de material (normalmente el replivehículo) cerca de la escena de la actividad fantasmagórica, por si necesitas algo que no llevas, poder correr y traerlo. Aunque es probablemente más sensato dividir al principio el material inteligentemente entre los Cazafantasmas.

Tu Fantasmaster disfrutará diciendote cuando llevas demasiadas cosas y cual es el efecto que te provoca..., pero por regla general:

Cada material tiene un factor de "manos" y otro de "Bíceps". El factor de manos te dice lo aparatoso que es, y cuantas manos necesitas para llevarlo. Algiunas cosa indican "1-1/2" manos. Esto quiere decir que se pueden llevar en una mano, pero que se necesitan las dos para utilizarlo (como un bate de beisbol). Bíceps te dice lo pesado que es: cuántos puntos de Bíceps se necesitan para llevarlo.

Un Cazafantasmas tiene dos manos, más dos "espacios de manos" para llevar en el cinto, dos en la espalda y uno en la cabeza (para objetos de la forma adecuada). Sencillamente, no puedes llevar confortablemente nada más que eso en tu cuerpo.

A medida que se van sumando factores de Bíceps, el Cazafantasmas empieza a ir más lento. Intenta no llevar objetos que supongan más factores de Bíceps que tu Rasgo de Bíceps.

La Gran Lista de Material

Examina la Gran Lista de Material que tiene tu Fantasmaster. Escoge los objetos que quieres que tu Cazafantasmas lleve; cárgalos junto con las otras cosas que creas necesitar en el replivehículo ECTO-1. Esto te permite el acceso rápido a todo el material que lleva tu equipo. Aquí va una pequeña lista de los accesorios utilizados más frecuentemete en CAZAFANTASMAS.

Un Cazafantasmas cargado

Ectovisor (1 mano, en la cabeza)	1/2 bíceps
Equipo protones (2 manos, en la espalda)	2 bíceps
Linterna (1 mano, en el cinto)	1/2 bíceps
Fantastrampa (1 mano, en el cinto)	1/2 bíceps
Libro de apuestas (0 manos)	0 bíceps

Equipo de protones: Un pequeño acelerador nuclear sin licencia. El equipo de protones (o protónico a secas) es el arma básica y esencial del Cazafantasmas. Los contoneantes rayos que emite chamuscan paredes, abren agujeros a través de paneles, destrozan lámparas y tapicerías y, de vez en cuando, dominan fantasmas.

Los protónicos tienen dos ajustes diferentes. El ajuste de "ataque" es la principal. Un impacto de rayo de protones de un equipo ajustado en ataque reduce en uno la Ectopresencia de un fantasma. El ajuste de "contención" se utiliza para formar una jaula con rayos protónicos alrededor de un fantasma y moverlo dónde quieran los Cazafantasmas. Normalmente deben cooperar dos Cazafantasmas para utilizar apropiadamente el ajuste de contención y la Ectopresencia del fantasma debe haberse reducido a cero antes de que pueda funcionar este ajuste.

Replivehículo ECTO-1: Este elegante vehículo, que puede facilitarse en forma de kit o prefabricado, según la disponibilidad y tu inclinación por la mecánica, incluye una carrocería de fibra de vídrio y un chasis de acero tubular y permite a tres Cazafantasmas ir cómodamente sentados, o a ser desesperadamente abarrotados. Su generosa capacidad de carga aloja una linea completa de material de investigación y eliminación paranormal (y, en un apuro, un par más de Cazafantasmas). Unas sirenas (luces incluidas) indican a los vehículos inferiores que dejen paso y una figura de plástico grande en el techo proporciona publicidad gratuïta. Un pequeño defecto es que es tan poco discreto como un ratón en la nevera.

Contador Geiger: ¿Fantasmas radiactivos? ¿Porqué no? Además, hay otros usos para los contadores geiger. Puedes topar con un monstruo radiactivo o explorar Chernobyl para ver lo que realmente pasó. También son útiles para detectar fallos en los aceleradores nucleares sin licencia.

Fantastrampa: Una pequeña caja que almacena y transporta un fantasma capturado. La caja se abre presionandoun pequeño pedal de pie que se está conectado a la caja por un tubo de tres metros de longitud. Al abrirse, la trampa produce un cono luminoso blanco de fuerza psicocinética que canaliza el espectro hacia la trampa. El campo tarda uno o dos segundos en neutralizar la propias energías ectoplasmáticas del fantasma, por lo que un espectro puede escapar volando de la trampa antes de ser sorbido hacia adentro, a no ser que el rayo de contención de un equipo de protones lo retenga. Después de la captura, se almacena el fantasma en la red de protección de la franquicia de los Cazafantasmas.

Equipo playero: Un gran paquete que incluye una enorme pelota inchable, pelota y red de voley, gafas de sol, una robusta sombrilla de playa, radio-cassette (alias loro), cremas bronceadoras, toallas de playa dobles, freesbee, etc.

¿Qué? ¿Que qué tiene que ver esto con cazar fantasmas?

Ni idea, pero parece muy popular.

Inventar nuevo material

La ciencia de la paranormología experimenta cada día dramáticos avances a medida que los Cazafantasmas se enfrentan con nuevos e imprevistos retos. Continuamente tiene lugar el diseño y la experimentación de nuevos instrumentos de investigación y eliminación, tanto en los Laboratorios de Investigación del cuartel general de Cazafantasmas International en la zona rural de Pennsylvania, como en todas las franquicias de Cazafantasmas International.

Ocasionalemnte puedes recibir un nuevo instrumento de CFI Investigación, para que lo pruebes o para un proyecto especial. Tu Fantasmaster te explicará el propósito y la función del equipo cuando lo recibas.

También puedes trabajar en tu propio proyecto de investigación o puedes verte obligado a improvisar material en circunstancias extremas y desesperadas. Siempre que lo quieras hacer, debes decirle a tu fantasmaster qué quieres que haga tu proyecto y describir tres o cuatro instrumentos diferentes que podrían hacerlo. Describe los falsos principios científicos en los que basas tus instrumentos y cuanta investigación, diseño, trabajo y dinero deseas invertir. Tu Fantasmaster cogerá el instrumento que crea más interesante y te dirá si ha tenido éxito tu investigación... o cuántas manzanas de la ciudad han sido derribadas al funcionar mal tu instrumento durante las pruebas.

CAPÍTULO 3
Jugando a Rol

"¡Mira, esto no estaba aquí, había un espacio... y había un... un... edificio o algo con llamas que salía de allí y había montones de criaturas retorciéndose y aullaban y gruñían... y estaba en llamas y oí una voz diciendo Zuul!"

Ya sabes lo necesario de las reglas para empezar a jugar. Pero jugar a rol es más que saberse las reglas: los juegos de rol tratan sobre... interpretar un papel y narrar una historia.

Interpretación de un papel

Así que ya has leído un ejemplo de juego de CAZAFANTASMAS en vivo y has jugado una mini-aventura (o al menos, parte de ella, según los recursos que tengas). Como probablemente has podido ver, hay dos aspectos principales en el juego (a parte de conseguir un piscolabis de gorra). Uno es la utilización de las reglas pararesolver los enigmas de la aventura y para cazar fantasmas.

Pero recuerda que el otro aspecto del juego es narrar de manera satisfactoria una historia, crear tu propia "película". El Fantasmaster proporciona el argumento y la oposición, pero una película necesita además un diálogo brillante y unos personajes interesantes. Es cosa tuya proporcionar estos aspectos: la mayoría de juegos de rol son tan buenos como lo sean sus jugadores.

Antes de que empieces a interpretar un nuevo protagonista, piensa un poco en cómo es. Has escogido un objetivo y descrito unos detalles sobre el aspecto físico y la personalidad. Con esto puedes empezar a pensar qué tipo de persona está destrás de todo esto. ¿Habla de manera normal o como un sketh de Monty Python? ¿Es conservador o cree en la anarquía? ¿Le gustan los deportes y las películas o es un fan de la ópera y el ballet? ¿Qué demonios le incentivó inicialmente para querer ser un Cazafantasmas? Juntando todas estas cosas, puedes crear una estrella de carne y huesos sin necesidad de escribirse guiones ni otras cosas aburridas por el estilo. Otros juegos de rol te obligan a actuar de una manera determinada para encajar con determinadas reglas: en CAZAFANTASMAS puedes actuar como te dé la gana... siempre y cuando resulte divertido. Pero, antes de que te emociones demasiado con esta noción, será mejor que sigas leyendo.

Chanzas

Otra cosa de las películas de CAZAFANTASMAS que las hacen tan divertidas son las chanzas, la interacción entre los personajes:

Spengler: Digamos que este bollo representa la canrtidad normal de energía psicocinética en el área de la ciudad de Nueva York. Según la muestra de esta mañana, sería un bollo de más de 10 metros, con un peso de unos 300 kilos.
Stanz: Podríamos encontrarnos al borde de un desgarrón cuatridimensional: ¡un brote de EPC de proporciones increibles e incluso peligrosas!
Venkman: (acaba de llegar) ¿Aguanta la red?
Stanz: No demasiado bien.
Zeddemore: Explícale lo del bollo
Venkman: (con recelo) ¿Qué pasa con el bollo?

Incluso ante el peligro más letal, los personajes tienen tiempo para dejar ir un insulto o un par de chistes. Este tipo de interacción es muy divertido y, claro está, Tu También Puedes Hacerlo.

Lo único que necesitas es una manera distintiva de hablar o un giro para tu estrella. Piensa en Ashley en el ejemplo de juego o Tex Mex. Cada protagonista es una persona con su propia manera de pensar y de hablar. Esto te ayudará a dar una perspectiva única a cualquier problema, como la manera en que Egon acepta flemáticamente la culpa por no haber puesto a prueba el material y la manera en que los demás siguen adelante y utilizan igualmente las cosas. Esta es otra manera de verlo: tu estrella no puede morir (por lo general) o sea que mejor divertirse con lo que hace que preocuparse por ganar.

No te cortes y cita (aunque sea de manera equivocada) frases de las películas. "Sería malo" o "Me siento funkie" son buenas maneras de empezar con la acción verbal. Claro que no debes abusar de estas frases, pero no temas inventar alguna nueva propia. Por ejemplo, una estrella que habla en una lengua extranjera cuando se pone nerviosa o alguien que deja ir juegos de palabras realmente malos.

Personalidad

"Vas a poner en peligro a nuestro cliente, la agradable señora que nos pagó por anticipado antes de transformarse en un perro."

Piensa en los sentimientos de tu estrella respecto a las estrellas de los otros jugadores. ¿Está impresionada por sus habilidades? ¿Siente desdén? ¿Les gusta o no se preocupa por ellos? ¿Es amigable, envidiosa? Actua en consecuencia.

No olvides los objetivos de tu estrella al jugar. A veces la persecución de un objetivo puede interferir con los mejores intereses del grupo. A veces esto puede resultar particularmente divertido. A veces la estrella deberá sacrificar su objetivo personal en bien de todos. Escojas lo que escojas, no te quedes bloqueado en una manera de pensar.

No hables de la manera que lo haces cada día; habla como lo haría tu estrella. Si usas un acento o dices mal algunas palabras o pones una voz más profunda, tus compañeros siempre sabrán cuando estás hablando como tu estrella.

Cooperación

"Tenemos las herramientas, tenemos el talento."

La última cosa que recordar es que todos formais parte de un equipo de Cazafantasmas. No importa qué sientas por las otras estrellas, debes cooperar con ellas para cumplir con vuestra misión y cazar fantasmas. No hay inconveniente en intercambiar insultos, como lo hacen los personajes de las películas, pero si empezais a pelearos y a utilizar el material el uno contra el otro, si los desacuerdos causan tensión entre los jugadores, podeis acabar como fracasados miserables en el negocio de la caza de fantasmas. Con toda seguridad sereis pobres y podeis eventualmente perder la licencia de vuestra franquicia.

Tampoco debeis olvidar la gran verdad: no hay nada en el mundo peor que un jugador que tiraniza a los otros jugadores o que acapara la atención todo el rato. No importa lo inteligente que te creas o las grandes ideas que puedas tener en un momento dado, si es el turno de otro para hacer algo, ¡estate tranquilo! Pronto tendrás la oportunidad de mostrar tu ingeniosa brillantez, y todo el munto te va a querer un montón más si eres cortés. No olvides que los juegos de rol son reuniones sociales tanto como juegos.

La cena está servida

Ahora ya estás tan preparado como puedes estarlo para salir y cazar fantasmas por diversión y provecho propio. Hay un montón de cosas que todavía desconoces, como el funcionamiento exacto del isstema CCU o qué tipos de poderes tienen los fantasmas o como construir un Kumquatmafrón cuatri-dimensional a partir de piezas de recambio de licuadoras... pero puedes aprender esas cosas a medida que vas jugando. Ya dominas la base esencial del juego. ¡Es la hora de salir y cazar espectros en nombre de la verdad, la decencia y un buen margen de beneficios!

CAPÍTULO 4
Paranormología

"¿Y cuántos fantasmas has cazado?... ¿Y dónde pones esos fantasmas... una vez los has cazado?"

En la emisión del 10 de junio de 1989 de "El mundo de la Psíque con el Dr. Peter Venkman" tenemos un momento histórico: el Dr. Venkman entrevista a sus ex-compañeros Cazafantasmas:

Venkman: Egon, ¿por qué no nos explicas algo sobre la ciencia de la paranormología?

Spengler: Claro, Peter. Para empezar, debes ser consciente que el espacio cuatri-dimensional que perciben nuestros sentidos es sólo una fracción del universo total. La cromodinámica cuántica y la teoría moderna de la supersimetría demuestran que de hecho hay once dimensiones. Quizás doce.

Stanz: ¡Once dimensiones!

Spengler: O quizás doce. La mayoría de los teóricos de la gran unificación creen que la mayoría de esas dimensiones se plegaron en universos de bolsillo nanosegundos antes del Big Bang. Sin embargo, la dificultad de los experimentos de dispersión de cuarks hacen que la verificación de dimensiones dimensionales sea problemática y...

Venkman: Me he perdido, Egon. Volvamos a las once.

Spengler: No te preocupes. Aquí, el factor importante es que algunas de estas dinmensiones, creo, están habitadas por seres ectomateriales cuya consciencia afecta a la nuestra a través de una compleja vía reforzante. Estos seres, bajo determinadas condiciones, pueden manifestarse en nuestro espacio cuatri-dimensional mediante la manipulación de las inestabilidades cuánticas en el espacio microescalar, que como ya debes saber son cremosas...

Zeddemore: ¿Quieres decir como la crema de afeitar?

Spengler: Quiero decir que el espacio también esta cuantizado... pero nos estamos yendo por las ramas. El caso es que esta habilidad para manipular las inestabilidades cuánticas es, de hecho, una quinta forma de energía a sumar a las cuatro comúnmente aceptadas: gravitacional, electromagnética, nuclerar débil y nuclear fuerte.

Zeddemore: Déjame intentar resumirlo. Estas diciendo que los demonios y todas esas cosas raras con las que tenemos que tratar están alimentadas por lo mismo?

Spengler: ¡Precisamente! Una forma de energía que podemos llmar Energía Psicocinética o EPC.

Stanz: Por eso, por ejemplo, podemos ver a los fantasmas, ¿porque utilizan EPC?

Spengler: Correcto, aunque es importante recalcar que no todas las manifestaciones de EPC son visibles. Además, el uso de EPC para crear una abertura dimensional que permita la observación visual es reflexivo.

Venkman: ¿Y eso qué quiere decir?

Spengler: Déjame decirlo de la manera más sencilla posible, Peter. Si lo puedes ver, él te puede ver. Y si no es amigo... puede que sea mala cosa.

Venkman: Ya vuelves con todo eso de "buenos" y "malos".

Spengler: Lo siento.

Venkman: No tiene importancia, Egon. ¿Qué te parece si si nos explicas las aplicaciones más prácticas de la EPC?

Spengler: Claro. Ahora, aunque algunos investigadores anteriores realizaron sus contribuciones, creo poder decir con la modestia debida que hasta que desarrollé el modelo de campo de valencia EPC de la perturbación paranormal, la parapsicología y las ciencias relacionadas estaban en un punto muerto.

Venkman: Me gusta esta parte: esta teoría parece salida de un cómic de "Historias Sorprendentes".

Spengler: Eh. Sí. Como decía, la EPC funciona a través de la perturbaciones a microescala en la estructura cremosa del espacio cuantizado y, a esa escala, el observador tiene un impacto directo

en el sistema, un hecho establecido desde siempre en la física cuántica. Siendo las cosas así, la mente humana, como observadora consciente de todo el sistema, puede manipular de hecho la energía EPC directamente.

Venkman: Lo único que sé es que las jóvenes alumnas de colegios mixtos suelen presentar poderes sorprendentes. Sus otros tipos de manipulaciones energéticas tampoco están nada mal.

Spengler: Precisamente... creo. En cualquier caso, el el gedanken-experimento de Schrodinger con el gato es ilustrativo...

Stantz: Tengo alergia a los gatos.

Spengler: Ahhh. El hecho es que el pensamiento, combinado con la emoción, puede conllevar cambios en el mundo físico. El alcance de estos cambios está limitado únicamete por la cantidad de energía eka-dimensional que puede canalizar la mente de la persona.

Zeddemore: ¿Quieres decir que puedo volver de color blanco el pelo de alguien, ganar en las puestas en el hipódromo o mover una caja fuerte de seis toneladas sólo con pensar en ello?

Spengler: Sí, aunque es un poco más complicado que eso, Winston. De hecho, a la teoría necesaria para permitir cambios tan dramáticos le falta mucho para ser formulada completamente, pero el hecho es que sí existen fenómenos por el estilo en la naturaleza. Claro que como todo el mundo tiene esta habilidad en menor o mayor medida, la gente también tiene defensas. Volver blanco el cabello de alguien sin que este quiera puede ser muy difícil.

Stantz: Y si embargo la gente lo ha estado haciendo desde tiempo inmemorial.

Spengler: Ciertamente. La magia primitiva (como el uso de vírgenes en sacrificios, el vudú, los trances) es un intento de dominar la EPC de manera poco sofisticada. Se pueden controlar muchos recursos por parte de alguien que sepa dónde encontrarlos.

Stantz: ¡Bien! Como la vez que luchamos contra Gozer el Gozeriano. Zuul nos pidió que escogieramos una forma para nuetra destrucción y escogí el Muñequito de los marshmalows y casi morimos todos...

Spengler: Correcto, Ray. Escogiste la forma y la EPC necesaria para completar la manifestación fue proporcionada por Gozer. Hoy en día, con los instrumentos que nos proporciona la teoría moderna de la parapsicología, podemos afectar a los fenómenos paranormales de maneras mucho más sofisticadas.

Venkman: Están hablando de los equipos de protones y las fantastrampas, amigos. Me encanta esta gente...siempre van tan rápido al grano. Ray, inicianos en tu sistema de clasificación para que todos sepan de qué estamos hablando.

Stantz: ¡Cielos! Gracias, Peter. Primero, dejame decir que Egon y yo debemos compartir el mérito... hablando estrictamente, la clasificación de entidades paranormales es de Egon...

Venkman: Gracias, Ray, Bien, ¿en qué consiste ese método?

Spengler: Déjale que lo explique él, Peter.

Venkman: Más tarde, Egon. Adelante, Ray.

Stantz: Bien. El primer paso para clasificar cualquier manifestacion dimensional trans-mexo es decidir su representación física. Por ejemplo, un espectro de Clase I se define como una forma subdesarrollada, insubstancial y difícil de ver. La interacción con el medio ambiente es limitada y enigmática., como en el caso de las luces, voces o sonidos espectrales. La mayoría de estos son capaces de viajar a través de paredes y otros objetos físicos: cualquier cosa que pueda hacer que se llame vapor.

Zeddemore: Parece que sean difíciles de cazar, porque no podemos pasar por la paredes para perseguirlos.

Stantz: Es verdad. Afortunadamente, la mayor parte de los fantasmas están enfocados. Esto quiere decir que no pueden abandonar el área o edificio o lo que sea donde aparecieron en primer lugar. Esto lo hace más fácil.

Zeddemore: ¿Quieres decir que no se pueden mover?

Stantz: No, no. Un fantasma que no se puede mover en absoluto se llama fantasma no-errante, como oposición a los que se pueden mover, que son perfectamente errantes. En consecuencia, un fantasma no-errante está enfocado, pero un fantasma errante puede o no estar enfocado. ¿Lo pescas?

Zeddemore: Sí... claro.

Venkman: ¿Y cómo te puedes deshacer de ellos una vez los has localizado?

Stantz: Normalmente una combinación equipo de rayos/trampa de fantasmas es efectiva, aunque debemos saber dónde está la cosa para poder disparar contra ella y un montón de estas criaturas sencillamnte parecen encontrarse... en cualquier sitio. Bien, un fantasma de Clase II es realmente escalofriante. Estos son los que empiezan a tener características físicas reales y pueden manipular cosas físicamente. Pero las formas de los

Clase II son vagas o inconsistentes, como manos o labios que van flotando por ahí.

Venkman: ¿Y su eliminación?

Stantz: Otra vez, los rayos de protones son normalmente efectevos... a veces.

Venkman: No contestes con evasivas, Ray.

Stantz: Lo siento. Lo que quería decir es que hay que ir con cuidado porque algunos Clase II pueden volverse contra tí. Y si también son vapores, es realmente difícil seguirles el rastro.

Venkman: O sea que un Clase II también puede ser un vapor.

Stantz: Si, claro. Todos estos modificadores especiales se pueden aplicar a cualquier Clase. O sea que, como estaba diciendo, un vapor de Clase II es difícil, pero los de Clase III y IV son incluso peores. Tienen formas humanas, aunque a veces pueden cambiar su forma.

Zeddemore: Como ese fantasma que os encontrasteis en la Biblioteca Pública de Nueva York.

Statz: ¡Correcto! Y la única diferencia entre un Clase III y un Clase IV es que nadie sabe quién solía ser un fantasma de Clase III. Así como la investigación revela la identidad previa, el fantasma es reclasificado como un IV. Esto hace más fácil hablar de él y, eventualmente, librarse de él.

Zeddemore: Así, ¿quién era el fantasma de la biblioteca? ¿después de investigar?

Venkman: ...Aquí no hablamos de eso, Winston. Perdona, Ray.

Stantz: No pasa nada. Otra cosa al respecto de los fantasmas de Clase III y IV es la distinción entre las apariciones de medio torso y de torso completo. Las apariciones de torso completo son realmente raras. Normalmente un Clase III o IV es indistinto del pecho hacia abajo.

Zeddemore: Pero el fantasma en la biblioteca era ¡¡¡ay!!!

Venkman: Lo siento, Winston, pero tenías una abeja enorme en la espalda. Sigue, Ray.

Stanz: Muy bien, la siguiente es la Clase V, que consiste en manifestaciones ectoplasnáticas de forma definida pero no humana. Algunas de nuestras teorías suponen que los Clase V son formados a partir de sucesos de fuerte carga emocional o como efectos secundarios de convocaciones rituales. Para deshacerse de ellos, se puede utilizar un equipo de protones, pero a veces te encontrarás con lo que llamamos una réplica. Esto es un fantasma que insiste en volver una y otra vez hasta que se descubre qué lo convocó en primer lugar. A veces la EPC local es demasiado débil para mantener más que unas pocas apariciones del especto, pero otras veces te encontrarás con un fantasma no terminal: sigue volviendo una y otra vez.

Venkman: Como ese bichejo feo del Hotel Sedgewick.

Stantz: Sí. Sólo que ese "bichejo feo" es en realidad un Vapor Perfectamente Errante de Clase V, y una réplica enfocada y no terminal.

Venkmam: Sigue siendo un bichejo.

Stantz: A continuación tenemos los espectros de Clase VI, que son fantasmas animales no-humanos. Por ejemplo, O'Malley informa que una vez se vió el fantasma de un pigüino del Zoo de Central Park atacando a un asaltante. Para librarse de ellos se necesita por regla general un poco de investigación sobre los hábitats, enemigos naturales y otras características de ese animal. No tiene demasiado sentido hablarle a un pingüino, ¿no?

Venkman: No, Ray, no lo tiene. Háblanos de la última clasificación.

Stantz: ¡La clase VII! ¡Oh, esos malditos Clase VII! Estos son los metaespectros, como Zuul y Gozer, con poderes extra-dimensionales incomprensibles para los humanos. A veces también se les llama "demonios".

Venkman: ¿Algunas pistas para la caza de demonios?

Stantz: En realidad, no. La mejor solución suele ser evitar en primer lugar que entren en esta dimensión.

Spengler: Me gustaría destacar la importancia de recordar que hay un punto de verdad en cualquier superstición. Por ejemplo, si tratas con un hombre-lobo, que sería un Clase VII bastante débil, hay documentación que muestra que sólo una bala de plata los puede dañar. Por eso he diseñado un equipo de protones que utiliza materiales plateados, por si acaso. En otras palabras, puede haber maneras de tratar con los seres más duros, si conoces sus debilidades.

Venkman: Y si esta jerga pseudo-científica no lo soluciona, a veces puedes comerle el coco al espectro e intentar descubrir cual es su problema y librarte de él de esta manera.

Zeddemore: Como hicisteis con el fantasma en la bibliteca, ¿verdad? Funciono, ¿no? Si hablando no lo haces cambiar de opinión siempre tienes el protónico a mano.

Venkman: OK, Egon, ¿qué tal si acabamos con

una breve discusión sobre las cosas que no son fantasmas pero sí son "sobrenaturales"?

Spengler: ¡Ah, sí! Bueno, a pesar de mi contribución al desarrollo de la ciencia de la paranormología, una buena parte de los fenómenos paranormales siguen sin explicación. De hecho, debido a la naturaleza de la materia en cuestión, las fuerzas oscuras suelen intentar ocultar los hechos y hacer que las investigaciones queden inconclusas.

Venkman: ¿Quieres decir que los fantasmas intentan ocultar determinados hechos para protegerse? ¿O es sólo una excusa para realizar investigaciones de pacotilla, Egon?

Spengler: Ejem. Por ejemplo, los xenoestudios son otro aspecto de la caza de fantasmas que sólo ahora empezamos a entender. El incosnciente colectivo a veces afecta a la matriz EPC de formas ineperadas. Numerosos informes de platillos volantes, fechados en tiempos muy antiguos...

Stantz: ¿Como la película que pasaron ayer por la tele: *Plan 9 del Espacio Exterior*? La historia era que...

Spengler: Ya lo sabemos, Ray. Además, la historia registra muchos testimonios de criaturas corporales de dimensiones alternativas o planos de existencia paralelos. Sin embargo, el monstruo del Lago Ness, con todo seguridad, no es más que un único plesiosaurio sobreviviente en la era moderna.

Stantz: ¡O el Diablo de Jersey! Dios, que criatura más horripilante.

Spengler: Ray, ya basta, ya hemos comentado esto antes. El Demonio de Jersey obviamente entró en esta dimensión a través de la EPC de un niño que abrió una brecha transversal y en consecuencia es una criatura paranormal.

Stantz: ¿Y que hay de la refutación de Grey? ¿ Y el ejemplo de... como se llamaba?

Venkman: No discutais, tíos. Estais perdiendo la dignidad. Creo que el caso es que muchas de las cosas que debemos investigar no son, hablando en sentido estricto, fantasmas. Pero digo: no dejes que esto te frene en la incansable persecución del conocimiento... o la colección de miedos de aúpa.

Spengler: En interés de la ciencia, quizás te veas llamado a enfrentarte a criaturas enigmáticas y terroríficas, pero la perseverancia en el estudio de lo desconocido puede revelar conocimentos inestimables, quizás las mismísimas llaves de los enigmas universales del tiempo, el espacio y la energía...

Venkman: ¡O incluso encontrar un aparcamiento en Nueva York!

Spengler: (suspiro)

Venkman: Dejadme acabar diciendo que, como Cazafantasmas, nuestro trabajo no siempre resultó fácil. No siempre era lo que se esperaba... y no siempre había fantasmas por medio. Pero cuando no había nadie más para ayudar a la gente inocente en problemas desesperados, era cosa nuestra... de los nobles y desinteresados Cazafantasmas... ¡salvar al Mundo! Y volveremos después de este mensaje de las Gustosas Delicias Treck para perros, las galletas con forma de nave espacial. ¡Son la última frontera!

Sección del Fantasmaster



CAPÍTULO 1
Una introducción a la fantasmastería

"¿Eres un Cazafantasmas? Recogimos a este tipo y ahora no sabemos qué hacer con él. Bellevue no lo quiere y yo tengo miedo de encerrarlo en una celda y como sabía que vosotros trabajais en este negocio..."

A ver, ¿y qué es lo que hace exactamente un Cazafantasmas?

Bien, ya sabemos que el Fantasmaster presenta aventuras para que sus jugadores las experimenten, disfruten y sean maltratados en ellas (es broma). Los jugadores interpretan los papeles de Cazafantasmas, dicen cosas muy inteligentes (como, "son cuatro mil dólares por el traspaso, pero hacemos una oferta especial por los recambios de equipos protónicos"), derrotan a fuerzas fantasmagóricas cada vez más grandes y malvadas y crean grietas ekadimensionales por un tubo. Tu debes ser todo lo demás: los fantasmas, los representantes de la Agencia Medio Ambiental, el guión, los decorados... todo el mundo y todo lo que sobre él se encuentra.

También debes actuar como árbitro que asegura el cumplimiento de las reglas, decide si los jugadores pueden hacer lo que se proponen y determina cuantos puntos de Churra les costará Salir Sanos Y Salvos De Esta.. Describes la situación a los jugadores; los jugadores deciden lo que quieren hacer y te lo dicen. Tú decides la dificultad de lo que quieren hacer y utilizando tiradas de dados combinadas con tu diabólica imaginación, decides si los jugadores tienen éxito o fracasan (aún peor). Entonces les dices lo que pasa y descubres como reaccionan a la situación a medida que va avanzando su desarrollo. También interpretas los papeles de todos los personajes secundarios y tipos malos del argumento y decides qué hacen esos extras y determinas si sus acciones tienen o no éxito.

Para darte una idea de qué va esto, imagínate que pasas un día normal y corriente asignando números de dificultad a cada reto con el que te enfrentas por ejemplo, levantarse por la mañana es una Acción de dificultad 12 (en cualquier caso para nosotros lo es, y te aseguramos que no tenemos ningún talento relacionado que podamos aplicar). Conducir hasta la faena en el endemoniado tráfico es una Acción de dificulatad 17 más o menos y no salirse de las casillas esperando en la cola del peaje es un Aplomo de 25. Decirle al jefe que este proyecto se va a retrasar sin perder el trabajo es un Aplomo de 16... bueno quizás 13, tenemos un buen jefe. Supongo que has cogido la idea.

Claro que todas estas tiradas-contra-un-número-de-dificultad no tienen lugar en el vacío (a no ser que la aventura esté ambientada en el vacío, naturalmente), debes urdir la acción en un argumento. Debes proporcionar un objetivo y unos obstáculos (montones de ellos, para ser exactos), encuentros interesantes y un climax satisfactorio y apoteósico.

Puede que tengas la impresión que Fantasmastear una aventura es en cierta medida más difícil que jugarla. Bien, tienes toda la razón. La única cosa que los quejicas de los jugadores deben hacer es ponerse en sus papeles... y ni siquiera tienen que conocer las reglas, ya que contarán con el Fantasmaster y los otros jugadores para encararlos si hacen algo mal. Tu debes hacer todo lo que acabamos de comentar... ¡y mucho más!

Por otro lado, ser Fantasmaster es un poco como ser el Presidente. Con las grandes responsabilidades también viene montón de poder: poder para explicar la historia que quieres explicar, poder para alterar los hechos para que se ajusten a tus deseos (más adelante comentaremos este punto), poder para representar muchos papeles y poder para saber lo que realmente está pasando... y este no es un poder que se pueda despreciar.

Todo el Mundo y lo que en él se encuentra

Las estrellas son los héroes de la historia que tú y ellos creais conjuntamente. Pero, ¿qué es un buen héroe sin un buen villano? ¿Y quizás un pequeño interes amoroso ardiente? ¿y una buena representación de personajes? Tu tienes la oportunidad de dar vida a estos extras... incluso a los muertos. Te ayudará si sabes hacer voces divertidas, o acentos, o al menos puedes cambiar tu manera normal de hablar. Tus extras serán más interesantes y tus jugadores te admirarán (quizás incluso adorarán) por tu virtuosismo. Si no sabes hacer nada de eso todavía puedes ser un Fantasmaster... pero tendrás que trabajar duro en la presentación dramátia. En todas partes dan clases de expresión dramática.

Es cierto que el mundo está lleno de gente... pero también hay que considerar el decorado. A parte de crear lugares interesantes dónde ir (ya hablaremos más sobre esto) debes ser capaz de describir esas cosas a tus jugadores de manera que: a) sepan de qué demonios les estás hablando y b) estén interesados. Consulta el ejemplo.

1. Ambientación de escena poco emocionante

"Muy bien, pasais por la puerta y entrais en la estación de tren. Hay muchos vagones vacíos y una caseta donde hay las agujas de las vías. El primer vagón está vació. la puerta del segundo está cerrada. ¡Al abrirla, sale una luz brillante y te ataca un fantasma!

2. Buena Fantasmastería

"Muy bien, pasais por la puerta y entrais en la estación de tren. Está totalmente oscura, y muy silenciosa. Vuestros equipos de protones zumban suavemente. Más adelante se encuentra un vagón oscurecido, pero parece vacío. ¡Cuidado!... No ha pasado nada. Sheila sólo ha tropezado con una vieja traviesa de vía enterrada en la hierba y algo se ha ido corriendo. Nada que os pueda preocupar. El vagón está realmente vacío, aunque huele a leche agria. La puerta del siguiente vagón está cerrada. Las bisagras chirrían al abrirla. De dentro sale un rayo de luz brillante y sentís un cierto miedo indefinido que os sugiere que salgais corriendo locamente en dirección contraria. ¿Alguien lo ha oido? ¿No? Es en este momento cuando os dais cuenta que el chirrido no vienen de las bisagras de la puerta, sino de...¡un gran fantasma de Clase II que acaba de salir inesperadamente del vagón!

¿Notas la diferencia? En vez de una descripción sosa y directa, el Fantasmaster Total utiliza los sentidos, introduce a los jugadores en la acción e inyecta un poco de humor por todas partes. Claro que en un juego real de CAZAFANTASMAS, los jugadores también estarían diciendo cosas (ver "Diez minutos típicos de juego", en la Sección del Jugador).

Tiradas de dados e imaginación endemoniada

"¿Nervioso? Sólo te faltan setenta-y-cinco más para acabar."

Ser un Fantasmaster significa asegurarse que los jugadores cumplen las reglas del juego, interpretar las reglas para los jugadores que quieren intentar cosas realmente descantilladas y resolver de manera imparcial cualquier disputa que pueda surgir. Debes conocer bastante bien las reglas (necesitarás referirte a ellas a cada momento) y tus resoluciones son definitivas en cualquier disputa.

Ya hemos mencionado la idea de asignar números de dificultad a las acciones. También veremos como esto no significa que debas hacerles tirar dados por *todo*, sólo deben hacerlo en los momentos difíciles o interesantes. También significa decidir el significado de cada tirada en particular (el sistema CCU, que viene después, te ayudará a hacerlo). ¿Debes decirles a los jugadores cuales son los números de dificultad? Claro, sólo si quieres. A veces puede resultar más divertido dejarlos dudando, por ejemplo cuando intentan algo poco habitual, como un apendicectomia utilizando abrelatas y una cuchara. Utiliza el sentido común: cada vez que creas que es de rigor un poco de suspense, sonrie diabólicamente y diles "biiien, nunca habeis intentado algo por el estilo. No teneis ni idea de lo difícil que puede resultar." Y siempre tienes el recurso de tirar tú mismo los dados (en secreto) y reir o jadear... ¡esto vuelve locos a los jugadores!

¿Cómo se teje la trama?

Más adelante te diremos muchas más cosas sobre la creación y el desarrollo de historias emocionantes para que las disfruten tus jugadores. Por el momento, nos limitaremos a decirte que si empiezas a pensar en términos de comedias de horor y novelas de ciencia ficción divertida, empezarás a generar ideas y ver como deben ser ejecutadas.

Puedes hacer mucho por hacer cualquier argumento más Cazafantasmariano recordando los personajes y sucesos de las películas, utilizando bromas, fantasmas y montones de pseudo-ciencia (también te explicaremos más sobre esto. ¡No te podríamos dejar colgado!).

¿Cómo se dirige el espectáculo?

"¿Estás preocupado por ruidos extraños en medio de la noche?" - Stantz
"¿Experimentas una sensación de terror en el sótano o el ático?" - Spengler
"¿Has visto tu, o algún miembro de tu familia, un espectro o fantasma?" _ Venkman

Asegúrate que todo el mundo tiene su oportunidad de hablar en el juego. No dejes que los jugadores agresivos o carismáticos acaparen toda la acción. Ayuda a tus jugadores a que se metan en el papel de sus estrellas. Si olvidan quien se supone que son, dales unas discretas indirectas: asáltalos con uno o dos fantasmas.

Pero no seas pajillero con las reglas: la partida debe ser divertida, no un engorro. Mantén un ritmo de juego rápido. Si te encallas en algún punto, salta hacia adelante. No hay nigún inconveniente en suprimir o comprimir las partes lentas del desarrollo de la aventura. No te cortes y utiliza términos cinematográficos como "fundido en negro" o "os desvaneceis y apareceis en una pequeña habitación de hotel cerca de Venus". Los jugadores te lo agradecerán.

CAZAFANTASMAS puede ser un excelente juego de sociedad. Plantea una aventura sencilla y pasa una o dos horas jugando. No te molestes en enseñar las reglas a los novatos: dáles Cazafantasmas prefabricados y enséñales a tirar los dados. Lo demás ya vendrá a medida que jugueis. Sólo debes asegurarte de no tener demasidos novatos en un juego.

Más de cuatro personas preguntando necedades pueden desconcentrar al más experimentado Fantasmaster.

¿Qué hay que hacer con las reglas?

Las reglas son tan desagradables. Se cruzan en el camino de todo el mundo, provocan discusiones, cortan el ritmo de juego y dan a los jugadores pajilleros una excusa para seguir cuestionando todo. ¡Abajo las reglas!

Pero, claro, las reglas son tan útiles. Sin ellas viene el caos, te apoyan cuando estás indeciso, zanjan discusiones, te libran de la carga de interpretar y sirven para convencer a los jugadores que quieren intentar a todas alguna cosa. ¡Viva las reglas!

Bueno. Creo que lo que intentábamos decir aquí es que puedes utilizar las reglas cuando te convenga y ampliarlas, mofificarlas e incluso ignorarlas cuando quieras. Adelante, tienes nuestro permiso por escrito. Después de todo, ¿porqué sólo tendrámos que divertirnos nosotros? Decídete y crea nuevos talentos, nuevos Objetivos o incluso nuevos Rasgos. Cualquier cosa es posible utilizando tu imaginación indisciplinada y el marco flexible del reglamento del juego. Tienes toda la libertad de ignorar, suspender o contrarestar las reglas. las reglas de los juegos de rol son buenas directrices, pero son solamente directrices. En cualquier momento, un Fantasmaster sentirá la necesidad de modificar las reglas para mejorar el juego. Esto es algo muy bueno. En otras palabras, tú mandas.

Consejos para Fantasmasters

¡Que no cunda el pánico! Este es el mejor consejo que te podemos dar. Todos nosotros, famosos diseñadores de juegos donde los haya, aprendimos a dirigir juegos de rol sin ninguna instrucción formal. Los juegos de rol originales no tenían ningún consejo que dar porque era una nueva clase de juegos y nadie sabían en realidad qué era lo mejor que se podía hacer.

Esto no nos corto ni un pelo. También sospechamos que no lo va a hacer contigo. Nos hemos dado cuenta que cualquier persona con suficiente coco para quedar intrigado por la noción de qué es un juego de rol es por lo general lo suficientemente astuto para imaginar por sí solo como se juega y pasarselo muy bien jugando.

O sea que no debes preocuparte. Relájate. Respira hondo. Confía en el sentido común y la imaginación. No te cuelgues de las reglas, ni de nuestros consejos, ni de lo que viene a continuación. Palabra de expertos: en caso de duda, Ignora las Reglas y Diviértete.

Los caprichos de un Fantasmaster

Puede que, leyendo todo esto o en algún momento en medio de una aventura (como cuando el personaje particularmente detestable de la otra punta de la mesa ha vuelto a soltar esa estúpida risotada-rebuzno otra vez más, o el doctor en ciencias físicas te ha intentado ayudar en tus explicaciones científicas demasiadas veces), te haya pasado por la cabeza que realmente no tienes porqué aguantar las tonterías de tus jugadores. Si entonces quiere que caiga del cielo un volquete de 64 toneladas y aplaste a los dos malechores y los deje hechos papilla, las "reglas" te lo permiten.

O si los jugadores salen con un plan inteligente de verdad que abre una brecha en tu última aventura obra maestra, podrías inventar una trampa que no estaba allí antes para impedirles que tengan éxito. Puedes hacer *lo que quieras*.

Pero no lo hagas. Al menos no sin pensartelo bien antes. Tus jugadores quieren pasar un buen rato y algunos recordatorios amables y mano firme puede que basten para evitar que una persona cuestione todo lo que haces o intente "chupar cámara" todo el rato. Y tus jugadores quieren "ganar". O sea que si hacen algo brillantes, déjales ganar.

> *"¿De verdad?... ¿Seguro?... No me tomeis el pelo. Si, claro, son totalmente discretos.* ***¡Hemos pescado uno!****"*

Por otro lado, una buena dosis de humildad es saludable para todos. No dejes que sean engreidos. Y recuerda que un reto difícil de superar puede ser más satisfactorio (si acaba en victoria) que una victoria rápida.

¡Vaya pandilla de personajes!

Peter Venkman es un timador con pico de oro. Egon Spengler pasa de todo menos de la ciencia. Ray Stantz es un entusiasta investigador inteligente pero infantiloide. Los tres son cobardes prudentes. Zeddemore es más valiente, pero se queda pasmado con las actividades sobrenaturales. Janine Melnitz es muy práctica, tiene perspectivas románticas con Spangler (¿o es con Tully?) y todavía quiere un aumento de sueldo. Dana Barret está prendada (pero va con algo mas que pies de plomo) de Venkman y está agradecida que los Cazafantasmas la rescataran y salvasen al mundo.

Todas estas notas son sobre *personalidad*. Deberías ayudar a tus jugadores a actuar según la personalidad de su personaje. Esto no quiere decir que deban hacer imitaciones de Bill Murray o de Sigourney Weaver, meramente que debería mirar de actuar como sus estrellas (sean quienes sean) lo harían. Cuando un jugador diga que su estrella está haciendo algo, tómate un momento e intenta imaginar si la acción pega o no con el personaje. No pegaría con el personaje, por ejemplo, si Egon de repente renegase de la ciencia y quisiese conducir el ECTO-1, o si Venkman empezase a estudiar seriamente espectrometría de masas. Esto no implica que las estrellas no puedan actuar de vez en cuando de manera contraria al estereotipo, pero haz que el jugador describa una razón divertida para actuar fuera de personaje.

Si una acción propuesta decididamente no pega con el personaje, expresa tu sorpresa de que se pueda producir semejante cosa. Comenta la cuestión con el jugador e intenta llegar a un compromiso entre el

sentido de juego del jugador (es decir, la mejor cosa que hay que hacer para *ganar*) y su sentido de personaje (lo que la estrella *realmente* haría). Pregúntale al jugador si la madre del personaje lo aprobaría (claro que, a diferencia de los otros Cazafantasmas, si la madre de Venkman lo aprobase, ¡probablemente estaría actuando fuera de personaje!).

Solo recuerda que a veces la gente puede ser un poco rara, especialmente en momentos de extremo peligro o excitación. Siempre que sea posible, dales a los jugadores el beneficio de la duda y deja que la estrella actúe como el jugador lo crea necesario. Interviene únicamente en circunstancias *extremas*.

Cuando un jugador interpreta a una estrella que ha creado, asegúrate que la presenta a los otros jugadores, explicando algo de su pasado, sus detalles, Rasgos y talentos y cual es su Objetivo (y especialmente porqué se ha hecho Cazafantasmas). Toma notas si conviene y luego tu (y los otros jugadores) sabrás con quien tratas u qué es lo que probablemente hará en el futuro (ver "Diez minutos típicos de juego").

Recuerda que en los juegos de rol, como en los libros y las películas, la experiencia es más efectivacuando nada te distrae de la ilusión fictícia de realidad. Mantenerse en el personaje ayuda a sostener la ilusión; entrar y salir del personaje lo estropea todo.

Lo que hay que tener en mente——

"No acabo de ver claro todo esto de bueno/ malo. ¿Qué quieres decir con ***malo****?*
"Intenta imaginar que toda la vida como la conoces se para instantáneamente y cada molécula de tu cuerpo explota a la velocidad de la luz."
"¡Qué va! Bueno, está bien... es un importante consejo de seguridad. Gracias, Egon."

Aquí tienes una lista resumida de toda la meteria que hemos comentado hasta este punto. Puedes recortarlo y llevarlo contigo, estudiándolo cuando te sea posible. O puedes ignorarlo completamente.

Tú decides. Pero recuerda:

1. **No puedes aprenderlo todo de golpe.**
2. **Debes entender las reglas,** y comentar con los jugadores cualquier punto poco claro o que quieras cambiar.
3. **Prepárate para tener que cambiar las reglas.** Ningún reglamento de rol puede superar el ingenio de los jugadores. Utiliza el sentido común y mantén el ritmo de juego. Si no recuerdas una regla, no pierdas el tiempo consultándola. Resérvate el derecho de cambiar de opinión más adelante ("Hoy he decidido esto. Después de pensarmelo bien, quizás mañana sea más justo y razonable. Je, je").
4. A propósito del punto anterior, **sé justo.** Gánate la confianza de tus jugadores no tomándola con ellos, sin favoritismos y sin utilizar tus poderes divinos para interferir con sus soluciones brillantes a tus retos. En cierto modo, los jugadores son como niños que quieren oir y participar en una buena historia.
5. **Prepárate.** Al principio, mejor que uses aventuras de Cazafantasmas publicadas (las de este reglamento y muchas entre las cuales escoger que se publicarán a parte). Estúdialas y piensa en cómo presentarás a los extras y las escenas dramáticas de acción y mira de anticipar algunas de las reacciones de tus jugadores.
6. Si te piden que describas algo durante una aventura, **adelante y descríbelo.** Deja que los jugadores decidan qué es importante y qué no lo es. Sñé calro en tus descripciones de decorados y situaciones. Responde todas las preguntas razonables (o al menos no le tires cosas al jugador que pide algo inútil).
7. **Hazte a la idea de equivocarte de vez en cuando.** Admítelo, dí "vaya" y haz una repetición de la jugada. Pero no te muestres indeciso. A veces alguien debe tomar una decisión arbitraria y esa persona eres tú.
8. **Cuando interpretes a los extras de tus aventuras, sé tan inteligente e ingenioso (o tan patoso e incompetente) como serían si existiesen realmente.** Cuando deba juzgarse un conflicto entre tus espectros y los Cazafantasmas de los jugadores, debes ser imparcial.
9. **Sé divertido.** Interpreta a los extras de manera melodramática y aprovecha los trozos de comedia hasta la saciedad. Haz de cada conflicto una aventura llena de acción y de intriga. Es mala señal si tus jugadores empiezan a bostezar.
10. **Lee el resto de la Sección del Fantasmaster** y cógele el tranquillo a loas reglas. Como ya has tenido bastante de consejos filosóficos, es hora de...

CAPÍTULO 2
El sistema de juego CCU

*"Spengler bajó. Midió las valencias EPC. **¡La aguja salió disparada fuera de la escala!**"*

Siempre que una estrella deba hacer algo (desde intentar levantarse por la mañana hasta intentar luchar contra un caballero medieval) el sistema CCU te ayudará a decidir hasta qué punto las acciones de la estrella (o de un extra) tienen éxito. CCU quiere decir Como Cuanto Universal y te dirá Como Cuanto exíto (o Como Cuanto fracaso) representa cada tirada.

Dificultad, rasgos, talentos y cuando utilizarlos

Ya lo hemos dicho antes (quizás incluso varias veces) pero vamos a repertirlo otra vez, aquí en la sección de "reglas".

Siempre que un jugador quiera realizar una acción que tiene posibilidades de salir mal, debes fijar un número de dificultad entre 1 y 30 (o más en circunstancias realmente inusuales, o si te sientes malo *de verdad*). También nombras el Rasgo apropiado y determinas si la estrella en cuestión tiene un talento relacionado. El jugador tira los dados y si el total de la tirada iguala o supera el número de dificultad, tiene éxito. Si el total es inferior al número de dificultad, fracasa. El Dado Fantasma determina sucesos poco habituales. Pero antes de seguir explicando como el sistema CCU determina exactamente cuanto éxito o fracaso se tiene, fijémonos con más atención en el Maravilloso Mundo de los Números de Dificultad.

Exito automático

"Ray, cuando alguien te pregunta si eres un dios, contesta siempre: ¡SI!"

Primero, ¿cómo determinas si una acción necesita una tirada de dados o por el contrario funciona automáticamente?

Por lo general, te guiarás por puro sentido común. Una buena prueba práctica es que si puedes pensar, así de golpe, en una circunstancia en que la acción *pueda fracasar de manera natural*, adelante y haz que tire dados. Si tienes que forzar tu imaginación para pensar en algún desastre, deja que la acción salga bien sin tener que tirar dados. Este sistema, como cualquier prueba a dedo, no funciona en todos los casos. Aquí va un ejemplo:

Ejemplo: Peter Venkman quiere subir por una escalera de mano. La escalera no se ve insegura y Venkman no tiene prisa. Así de golpe, puedo pensar en varias cosas que le pueden pasar a alguien que sube por una escalera (como por ejemplo caerse) pero nunca he tenido problemas subiendo escaleras en circunstancias tan favorables. A no ser que el detalle de personalidad de Venkman fuese "miedo a las alturas", le permitiría subir por la escalera sin tirada.

Venkman ahora quiere subirse a un árbol. Esta historia es algo diferente... yo solía caerme de los árboles. Le pongo un número de dificultad y exijo una tirada.

Se necesita un poco de práctica, como cualquier otra cosa. Otra buena manera de juzgar es mediante tu anticipación de la tirada. Si te parece que ya se estan tirando demasiados dados, deja que algunas cosas marginales salgan sin tirada para recuperar el ritmo. Pero si se espera algún alboroto (no has visto un fantasma desde hace mucho tiempo), haz que tiren dados.

¿Cuánta dificultad?

El siguiente paso es figurar cuán difícil debe ser una acción.

Ya hemos hablado un poco al respecto en la Sección del Jugador (es culpa tuya si todavía no la has leido), pero lo volveremos a hacer una vez más, para que lo encuentres aquí en la sección de reglas la próxima vez que quieras consultar algo.

Por lo general, una acción puede tener la dificultad que tú quieras (eres el FM, o sea que ¿quién te lo podrá impedir?). Pero la mayor parte del tiempo, la dificultad estará comprendida entre 1 y 29. Una acción con una dificultad de 30 o más es ciertamente posible, pero una estrella con el máximo rasgo de 5 no puede conseguir (a no ser que tenga un talento o utilice puntos de Churra) una acción con una dificultad superior a 29, por lo cual no utilizaremos como límite superior.

En nuestras aventuras proporcionaremos los *niveles de dificultad* por conveniencia (y para relajar tu pobre cerebrito cansado). Por ejemplo, diremos que una tarea tiene *Algo* de dificultad o *Muchísima* dificultad. A continuación hay un resumen de los números de dificultad que entren dentro de cada categoría. Tu deberás decidir el número preciso que corresponderá a cada escala según tu propio juicio,

el número de jugadores en tu grupo y sus niveles de experiencia (¿tienen Rasgos mejorados y cantidad de puntos de Churra o han quedado hechos polvo después de demasiadas batallas contra el Mal Absoluto?)

De todos modos, aquí va el resúmen:

La escala CCU:

Tirada	Nivel de dificultad
1- 3	muy poca
4- 8	una cierta
9-13	bastante
14-18	un montón
19-29	muchísima
30+	más de la que puedas imaginar

Ejemplo: Venkman salta del árbol al que había subido encima de un sorprendido monstruo de Frankenstein. El FM determina que esta tarea tiene Bastante dificultad (aunque sospecha que pueda tener Un Montón) y declara una dificultad de 13. Venkman necesita sacar un 13 con sus dados de Acción (3). Saca un 10 y falla.

Entonces Venkman, para salir del apuro, quiere comerle el coco al Monstruo, usando un tono suave mientras se retira lentamente para poder salir corriendo y escapar por piernas. Para el FM parece tener Una Cierta dificultad... pero es un monstruo después de todo y declara una dificultad de 8. El jugador de Venkman canta una conmovedora interpretación de una canción de cuna, por lo que el siempre generoso Fantasmaster reduce la dificultad a 6. Venkman necesita un seis con sus dados de Aplomo (6). Saca un 20 y marca un nuevo record de velocidad alejándose del pasmado monstruo.

Cuando debas fijar tus propios niveles de dificultad, recuerda los ejemplos que hay en la Sección del Jugador y usa tu propio juicio, primero para determinar qué nivel de acción debe ser y luego para determinar el número exacto. Asegúrate de tener en cuenta las buenas interpretaciones o las acciones inteligentes por parte de los jugadores, así como el tamaño del grupo y la experiencia. Utiliza los números bajos de la escala para grupos pequeños y débiles y para buenos jugadores de rol. Utiliza los números altos para grupos fuertes o estrellas que se niegan a divertirse

"Definitivamente, tenemos muy, pero que muy pocas posibilidades de sobrevivir."

¡Y no olvides introducir la idea de éxito automático! Una acción con dificultad de "1" es muy difícil fallarla (aunque sólo sea de vez en cuando).

Por lo tanto una acción de dificultad "2" debería ser un poco más difícil y así sucesivamente.

Una última palabra (lo prometemos) sobre dificultades. A veces una estrella intentará hacerle algo a otra estrella o a un extra. En este caso, ni siquiere debes preocuparte por el número de dificultad: lo único que tienes que hacer es una tirada con oposición, Rasgo contra Rasgo, ¡y que gane la más alta! En esencia, cuando realices una tirada con oposición estás tirando dados para determinar el "número de dificultad" de la tarea. Ni siquiera queremos comentar qué pasa cuando *ambos* bandos sacan un seis (más adelante hay una sección que habla de ello), mientras tanto, vamos a por los Rasgos.

¿Qué Rasgo?

El punto final antes de la tirada de dados es decidir qué Rasgo se utiliza y decidir si la estrella o extra tiene un talento que se pueda aplicar. Hay cuatro Rasgos: *Coco, Bíceps, Acción* y *Aplomo* (ya lo sabías. Ya sabemos que lo sabías). La mayoría de las veces será bastante obvio qué Rasgo debe utilizarse. Pero a veces puedes dudar o se podría aplicar más de uno. Por ejemplo, levantarse por la mañana ¿es realmente cuestión de *Acción* o de *Aplomo*? Ganar un juego, ¿depende más de tu *Coco* o de tu *Aplomo*? ¿Como puedes determinar si alguien ha ganado en la lotería?

Aquí va una lista práctica sobre qué tipo de cosas se aplican a cada Rasgo. Resolverá como el 90% de tus preguntas.

Coco: Cualquier cosa que tenga algo que ver directamente con conocimientos; cualquier cosa relacionada con la percepción de cosas mediante tus cinco sentidos; recordar, aprender, enseñar, la habilidad de adivinar, reparar cosas, etc. No debe confundirse,con *Aplomo*.

Bíceps: Cuestiones físicas que requieren más fuerza que maña. Se ruega no olvidarlo, a no ser que se quiera vivir peligrosamente.

Acción: Destreza manual, agilidad física; reflejos, gracia, talento musical, etc. No hay que confundirlo ni con *Aplomo* ni con *Coco*.

Aplomo: Todo lo que tenga que ver con encantar, timar o interacturar de cualquier otra manera con los demás; lo referido a evitar perder los papeles; cualquier cosa relacionada con el sexo opuesto, etc. No hay que confundirlo con *Acción*.

Para el diez por ciento restante que te sientas inseguro, tenemos algunas prácticas directrices especiales para tí. La primera es:

1. **Descompon siempre una acción en lo que se intenta conseguir con esa acción.** "Levantarse por la mañana" es difícil. Pero si partimos esa amplia proposición en las cosas específicas que pasan, resulta más fácil: todas las estrellas están durmiendo cuando un ladrón abre la ventana. ¿Alguien le oye? Bien, ya hemos establecido que *Coco* es tu talento para percibir cosas, o sea que utilizas *Coco*. si la tarea es avalanzarse sobre el teléfono sin dar ningún golpe, utiliza *Acción*. Si se

trata de mantener una conversación coherente, utiliza *Aplomo*. ¿Si se trata de llegar a tiempo? Así es como podría pasar:

FM: Muy bien, tienes una cita a las seis de la mañana. Tira para ver si llegas a tiempo.
Tex: ¿Y qué rasgo utilizo?
FM: Hmmm. Bien, primero debes oir la alarma y no volverte a quedar dormido y luego tienes que vestirte y conseguir llegar al punto donde tienes la cita. Así que primero tirarás por *Coco* y luego por *Acción*.
Tex: ¡¿Dos Tiradas?!
FM: Pues claro. Cuesta mucho levantarse por la mañana. Pero cada una de estas dos tiradas tiene Muy Poca dificultad. Necesitas un tres en cada una.
Tex: ¡De todas maneras son dos posibilidades de sacar un seis!
FM: Sí, lo sé...

Lo cual nos lleva de imprevisto a nuestra segunda directriz:

2. **A veces tendrás que hacer tiradas adicionales.** Los cursos universitarios de estadística básica te dicen que como más veces pones a prueba tu suerte, más posibilidades tienes de fallar. Por lo tanto:
3. **Si partes algo en tiradas adicionales, reduce el nivel de dificultad en uno por cada una de las tiradas adicionales que exijes.** En el ejemplo anterior, el FM ha decidido que la tarea tiene Una Cierta dificultad, pero no sabía decidirse por un Rasgo. Al exigir dos tiradas, ha reducido cada una de las dificultades en un nivel, por lo que pasan a tener Muy Poca dificultad.
Lo mismo se aplica a cualquier ejemplo del juego. Si no puedes decidirte entre una tirada de Un Montón de dificultad de *Coco* o de *Aplomo*, haz que tiren dos veces por Bastante dificultad (un nivel menos). Finalmente evita exigir demasiadas tiradas de dados.
4. **No pidas más de tres tiradas por una tarea.** Dos es probablemente mejor en la mayoría de casos.

¿Y qué talento?

"Ya sabes, no actúes como un científico... aquí eres más un invitado a un juego televisivo que cualquier otra cosa."

Cuando has escogido un Rasgo, también debes verificar si hay un talento apropiado. Esto todavía es más cuestión de juicio personal., pero confiamos plenamente en tus capacidades. Pero, ¿qué es un párrafo sin unas ciuantas directrices? Que tal esto:

Lo más importante de los talentos es escogerlos buenos antes que empiece el juego.
Esto implica controlar a tus jugadores y no permitir cualquier talento que no creas adecuado para el juego. Al hacerlo, evita sobre todo talentos que sean demasiado amplios o demasiado específicos. El talento de *disparar* es terriblemente amplio. ¿Los jugadores realmente quieren tirar tres dados adicionales cada vez que disparen con un arma de cualquier tipo? ¿Incluso arcos y pistolas? Será mejor si se especifica *disparar equipo de protones*, o *disparar pistola*. Por otro lado, un talento tal como *encontrar menú barato* puede resultar divertido una vez, pero ¿cuántas veces vas a tener que tirar para encontrar comida? Un talento como este limitará innecesariamente a la estrella. Finalmente, durante el propio juego, no dejes que un jugador se salga con la suya y utilice un talento cuando éste no resulta adecuado.

Ejemplo: Tex Mex tiene el talento de *usar látigo*. Durante una aventura, quiere abrir un cerrojo. El FM pide una tirada de Bastante dificultad de Acción (13). Tex dice que utilizará la punta de su látigo para conseguir los tres dados adicionales de su talento y proporcionarle un total de siete dados. El FM le sonrie afablemente pero sólo le da a Tex cuatro dados para tirar. El FM decreta que *usar látigo* significa *usar látigo para pegar a algo o a alguien*.

Resumen (y un test)

¡Por fin! Has declarado una acción, fijado una dificultad, anunciado un Rasgo y determinado si se aplica algún talento y el jugador finalmente ha tirado los dados.

En realidad esto es mucho más fácil de lo que pueda parecer. Aquí va un pequeño test qué debes hacer cuando...

1. Tex quiere saltar sobre un foso utilizando su látigo para agarrarse a una rama que cuelga justo por encima del pozo.
2. Tex quiere saber qué peso necesita tener un saquito de arena para sustituir a un ídolo que se encuentra sobre una trampa a presión.
3. Tax quiere convencer a su ayudante para que le saque de unas arenas movedizas mientras se le acercan unos cocodrilos.

Muy bien, ¿ya tienes las respuestas?

Nosotros utilizaríamos:

1. Dos tiradas de Acción de Bastante dificultad, una con talento y la otra sin (un 13 y un 9).
2. Una tirada de Coco de Bastante dificultad (12).
3. Una tirada de Aplomo con Un Montón de dificultad (16) pero una interpretación interesante de lo que Tex le dice por parte del jugador la puede rebajar a 14 o incluso hasta 12.

¿Son tus respuestas vagamanete parecidas? ¡Bravo! Ves, no importa si son las *mismas* o no, porque *tú* eres el Fantasmaster y tu palabra es la ley (aunque sí tienes trono y reino). Te hace sentir algo especial, ¿no es cierto?

Una medida del éxito

Ahora que se han tirado los dados, ¿cómo sabes qué ha pasado? Sabemos que, por regla general, si la tirada iguala o supera la dificultad, la acción ha te-

nido éxito. Pero hay otras posibilidades, ¿verdad? No te habías dado cuenta, ¿no? No, ¡por Gozer! Tirar dados siempre es un momento dramático. Con el éxito y el fracaso en la balanza, el elemento de suspense siempre está presente... sólo tienes que mirar las caras de tus jugadores al sacudir los dados como jugadores de casino en la ruina y entonar las palabras rituales, "Vamos, vamos, daditos, necesito un par de seises".

Debes explotar y destilar la esencia de este momento con un método de interpretación del Sr. Dado. Y, claro está, el sistema CCU te ayuda a hacerlo. Aquí está la escala de éxito que puedes utilizar:

En cuanto se ha superado la dificultad	Nivel de Exito
0- 3	Muy poco
4- 8	Un Cierto
9-13	Bastante
14-18	Un Montón
19-29	Muchísimo
30+	Más de lo que puedas imaginar

¿Te suena, verdad? ¡Ya te habíamos dicho que el sistema era Universal! Te estarás preguntando: "Bueno, pero ¿qué significa?" Deja de quejarte y te lo explicaremos.

Muy Poco: "De acuerdo, te tiras al suelo buscando protección mientras Venkman rocía la habitación con el Repelente de Repetición experimental: *Acción* dificultad 10. Sacas un... ¡10!. Ufff. Bien, *crees* que te has quitado de enmedio a tiempo. No, no te preocupes, estás sano y salvo. Quizás. Pero, el brazo te duele un poco. Haz una tirada de *Coco*, deficultad 8. ¿Por qué? Oh, nada especial."

Traducción: La estrella consigue lo mínimo necesario, quizás poc algún pequeño inconveniente. Aprovecha la siguiente oportunidad oportuna para exigir una tirada similar o relacionada.

Un Cierto: "Okay, Janine, puedes pedirle una cita a Egon ahora mismo. Tu tienes un 12 y él un... 7. ¡Ha dicho que sí! ¿no te lo puedes creer! Saca otra tirada de *Aplomo*, dificultad 7, para evitar mencionar lo fácil que te ha resultado."

Traducción: Como antes, pero sin el inconveniente o la nueva tirada (tú decides). Este es el resultado más común.

Bastante: "Suena el teléfono y saltas de la cama para responder. Haz una tirada de *Aplomo*, dificultad 6. Sacas un... ¡15! ¡Muy bien! Es un policía de tráfico, que pregunta por la licencia del ECTO-1... Le dices que está registrado en el Distrito Federal, a nombre de un tal Bush y si tiene algo más que preguntarte. Refunfuña un rato y cuelga sin pedirte que bajes al aparcamiento."

Traducción: El Cazafantasmas tiene éxito, sin excepciones, incisos ni peros. No gana nada que ya no tuviese a parte del éxito en evitar o cumplir lo que se proponía.

Un Montón: "Que todos hagan una tirada de *Coco*. Mortimer, puedes utilizar tu talento para *percibir emboscada*. Ocho dados, ¿eh? ¿un 27? Bien, la dificultad sólo era de 10, o sea que ves las sombras de dos zombies al final del callejón. También te das cuenta que si subes por la escalera de incendios, podrás saltar sobre ellos por sorpresa."

Traducción: Como antes, pero proporcionale algo más al jugador: algo que no tuviera antes. En el ejemplo anterior, una tirada inferior no proporcionaría al jugador la pista de como frustrar la emboscada.

Muchísimo: "Necesitas un 7 para derribar la puerta a patadas. ¿Añades cinco puntos de Churra? ¿Has sacado un 35? Okay, esto quiere decir que tienes... muchísimo éxito. Con la patada a la puerta consigues derribarla... que atraviese la habitación, la otra pared, una serie de pequeñas habitaciones más allá, la pared exterior y otros 200 metros, donde cae sobre un presunto asaltante de bancos. El fantasma que había dentro ni siquiera se ha dado cuenta y te está dando la espalda. No necesitas ninguna tirada de *Acción* para darle durante la primera ronda... es automático.

Traducción: Utiliza una hipérbole simpática (exagerando descaradamente) para dramatizar el sentido de escala de ese hecho fabuloso y dale al jugador un descanso en su siguiente tirada o serie de tiradas, a parte de algo adicional.

Más de lo que puedas imaginar: "De acuerdo, tu talento de *farol* contra el *Aplomo* del Inspector Jefe. ¡Cielos! Le ganas por 34 puntos. No solo te deja pasar por la aduana sin inspección, sino que también te paga servilmente la cuota de entrada en el Club de Ejecutivos Viajeros, te compra el Puente de Brooklyn (suma tres mil dólares a tu total) y pasa tu equipo de protones a través del control de armamento. También consigues un punto de Churra."

Traducción: No lo vas a ver con frecuencia. Cuando pase, dále al jugador su hipérbole, sus recompensas, sus siguientes tiradas con éxito y después de todo esto uno o dos puntos de Churra.

Ejemplo: Aquí va un ejemplo en marcha. La estrella participa en un juego televisivo y pides una tirada de *Coco* de dificultad 6. La estrella consigue:

Muy Poco éxito: Consigue a duras penas pasar a la segunda ronda, confunde Tanganika con una planta y pierde un punto de *Aplomo* durante el resto del día debido al nerviosismo. Exije otra tirada de *Coco*.

Un Cierto éxito: Gana una pequeña cantidad pero está tan destrozado emocionalmente por la experiencia que le baja en uno su *Aplomo* durante el resto de la semana.

Bastante éxito: Gana el concurso y consigue un buen premio.

Un Montón de éxito: Gana, consigue un buen premio y también recibe la llamada de un productor cinematográfico que le quiere contratar como malo para su siguiente película de terror.

Muchísimo éxito: Gana y consigue el premio (el más grande en la historia del concurso) y la llamada del productor ofreciéndole el papel de protagonista. La gente lo reconoce por la calle y consigue la cooperación de Hacienda sin necesidad de tirar por *Coco*.

Más éxito de lo que puedas imaginar: Todo lo anterior, más un punto de Churra.

Y ahora, ¿qué tal si hablamos de cuando un Cazafantasmas *falla* la tirada? Ya sabes que esto también puede pasar. Evidentemente el CCU puede explicar los resultados. Sencillamnete se invierten los efectos anteriores para reflejar cosas malas en vez de buenas. No te olvides de invertir *todos* los efectos.

Ejemplos: "Bien, la dificultad del salto es 18. Sacas un... 17. Oh, has fallado por poco. Estas del otro lado del foso, pero tu pie izquierdo se ha olvidado de recorrer todo el camino. Has perdido el zapato izquierdo... tienes que hacer otra tirada de *Acción*, dificultad 13."

"¿Has sacado un 4 con tres dados? La dificultad del salto era de 18, o sea que... fallas Un Montón. Caes a plomo por el foso, pero ¡no temas! No es un pozo sin fondo. ¿Puedes decirme cómo lo sabes? Correcto: ves bocas de cocodrilos cada vez más abiertas a medida que te aproximas."

Resumen de fracasos

Muy poco: La estrella falla a duras penas lo que intentaba. Gana una cierta medida de beneficio y consigue una oportunidad para volver a tirar.

Un cierto: Como arriba, sin el beneficio o la nueva tirada (tú eliges).

Bastante: Una fracaso palpable.

Un Montón: Fracaso, con un molesto detalle adicional.

Muchísimo: Fracaso hiperbólico, con penelización a las siguientes tiradas, además del detalle molesto.

Más de lo que puedas imaginar: Como antes, con una penalizacióndе un punto de Churra.

Este es un resumen final para que lo guardes bajo la almohada:

CCU: Exito y fracaso

Cantidad por la que se supera / falla la tirada	Traducción
(0)-3	Muy Poco: conseguido/fallado por poco. Beneficio/molestia menor y otra tirada.
4 -8	Un Cierto: Beneficio/molestia menor o otra tirada, pero no ambos a la vez.
9-13	Bastante: exito/fracaso palpable con todo lo que eso implique, pero nada más.
14-18	Un Montón: éxito/fracaso con algo bueno/malo adicional.
19-29	Muchísimo: Como arriba, con hipérbole y descanso/penalización en las siguientes tiradas.
30+	Más de lo que puedas imaginar: como arriba con una ganancia/pérdida de un punto de Churra.

Nota: La razón del (0) al principio es que puedes tener éxito con un 0, pero no puedes fallar por menos de 1.

Otra nota: Cuando hay que hacer una nueva tirada, ve con cuidado cuando los resultados de la nueva tirada vuelvan a exigir una nueva tirada. Si no lo cortas, podría seguir así todo el dia. O sea que hazlo. Cuando una segunda tirada exija una tercera... ignora esta parte del resultado a no ser que *realmente* te guste que se tiren dados.

El Dado Rojo y los puntos de Churra

"Ray, ¿has pensado alguna vez que quizás la razón por la cual últimamente tenemos tanta faena es porque los muertos están saliendo de sus tumbas?"

¡Alto! Ahora que te hemos enseñado todo lo que sabemos, te explicaremos las dos últimas piezas del puzzle que prácticamente tiran todo lo demás por la ventana: los puntos de Churra y el siempre popular Dado Rojo.

Puntos de Churra

Los puntos de Churra son bastante fáciles de entender: siempre que una estrella quiera, puede incrementar uno de sus Rasgos o talentos mediante puntos de Churra, en base a un dado adicional por punto gastado. Esto quiere decir que incluso tu trampa de Más Dificultad de lo que Puedan Imaginar de 31 quizás no resulte ningún problema para los Cazafantasmas, e incluso el más duro de los villanos puede caer bajo un asalto combinado de puntos de Churra. Cosas que hay que tener en mente:

1. **No hay límite al número de puntos de Churra que puede gastar un Cazafantasmas.** Imponer tal límite es perder de vista el objeto del juego. El único límite es que tarde o temprano el Cazafantasmas se va a quedar sin puntos. Cuando una estrella no tiene puntos de Churra (cero) pero quiere gastar alguno, puede rebajar permanentemente un Rasgo en un nivel, a cambio de lo cual recibirá 20 puntos de Churra. Se trata obviamente de una solución desesperada, ya que este punto de Rasgo perdido no puede curarse con medicinas, una estancia en el hospital o curación natural. Sólo puede ser reemplazado al final de una aventura, gastando 30 puntos de Churra para recuperarlo.

2. **Cuando tus jugadores utilicen puntos de Churra, anímales a que expliquen qué conjunto de circunstancias podrían provocar este incremento de habilidades.** Si esta explicación es suficientemente divertida, reintégrales uno o dos de los puntos al momento ("Sumo seis a mis *Bíceps* para saltar sobre el monstruo de la chatarrería. Me ataré un par de muelles de un viejo colchón a los zapatos para que me dé más empuje.""Muy bien, consigues los seis dados pero sólo te cuesta cinco puntos de Churra.").

Los puntos de Churra también sirven para todo un poco. Cuando no das con ninguna manera de castigar a tus jugadores, restales uno o dos puntos de Churra. Cuando les quieras dar una recompensa, una posibilidad es el punto de Churra. Sólo tienes que ser prudente. Lanzar puntos de Churra por ahi con abandono despreocupado puede resultar peligroso para tu salud.

Ahora llegamos a una Regla y una adición a la escala CCU. Esta vez te lo enseñaremos primero y te lo explicaremos *después*:

Evitar malas cosas

Nivel	PC para evitar
(0)- 3 (MP)	-
4 - 8 (UC)	2
9 -13 (B)	4
14 -18 (UM)	6
19 -29 (D)	9
30 + (MDDLQPI)	13

Esto significa que hay una manera de evitar tu destino o al menos reducirlo a Muy Poco fracaso. Por ejemplo, si la tirada CCU decreta que el jugador tiene Bastante fracaso a la vista, todavía puede convertirlo en Muy Poco fracaso pagando el coste en puntos de Churra indicado a la derecha (4). No hay manera de reducir Muy Poco fracaso: si fallas en el mejor de los casos tendrás Muy Poco fracaso. Ahora bien, como siempre, pero *especialmente en este caso*, el coste en puntos de Churra puede ser reducido por una divertida descripción de cómo el jugador Sale De Esta.

Ejemplo: Tex está cayendo por el foso hacia el mogollón de cocodrilos hambrientos. Ha sufrido Un Montón de fracaso y debe pagar 6 puntos de Churra para transformarlo en Muy Poco. Si Tex dice que cae en una repisa que frena la caida (ejem ejem), puedes cobrarle los seis puntos sólo para conseguir rebajarlo a Un Cierto fracaso (recuerda que, como Fantasmaster, tú decides si el fracaso queda alterado a Muy Poco o no). Si describe como una burbuja milenaria de gas pantanoso escoge precisamente ese momento para emerger del cieno primordial y elevarlo hacia la superficie, puedes hacerle gastar únicamente tres puntos para conseguir Muy Poco fracaso: uno para conseguir Bastante, otro para conseguir Un Cierto y otro más para conseguir Muy Poco (de esta manera Tex puede escoger cuánto quiere gastar para salvarse; más o menos como un seguro de vida). Digamos que Tex decide gastar los tres puntos. Es lanzado hacia arriba fuera de la boca del foso... pero obviamente acaba en el mismo lado desde el que ha saltado (no puedes transformar un fracaso en un éxito). Y probablemente tampoco olerá demasiado bien, cosa que más adelante puede resultarle beneficiosa, cuando aparezcan los caníbales.

¿Pueden los jugadores gastar puntos de Churra para incrementar su nivel de éxito? ¡Claro! Sólo tienes que cobrarles el coste en puntos de Churra indicado a la derecha para incrementar en un nivel su éxito. Una Cazafantasma que tiene Un Cierto éxito puede gastar dos PC (por ejemplo) para incrementar su éxito a Bastante. Sin embargo, quizás quieras aclarar a ese jugador que le hubiese salido mejor si hubiese gastado los puntos de Churra *antes* de la tirada para incrementar el número de dados que tira. Fíjate también que un Cazafantasmas que sólo tiene Muy Poco éxito no puede gastar puntos para incremetar su éxito: sencillamente no lo ha hecho suficientemente bien.

Una nota final: Puede que ocasionalmente encuentres necesario (por exigencias del guión) asegurar que un extra derrote a un Cazafantasmas. Pongamos por ejemplo que el Malo Maligno intenta hacer pasar a un Cazafantasmas a través de Un Portal Hacia Otra Dimensión y que si falla se acaba la aventura. Pues biesn, ese villano es particularmente fuerte y no debería tener problemas derrotando a un enemigo tan débil, pero los Cazafantasmas tienen puntos de Chura y los extras no.

¿A qué parece injusto? Por esta razón, en interés de la justicia, aquí hay un millón de puntos de Churra sólo para tí, Sr. Fantasmaster, que puedes usar de la manera que creas conveniente: dárselo a los extras, repartirlo entre los malos, dejar ir uno o dos para canviar la situación... lo que sea.

GHOSTBUSTERS INTERNATIONAL
PAGARÁ A
Sr./Sra./Srta. Fantasmaster 1.000.000
Un millón...........de PUNTOS DE CHURRA
.............19.....

Si necesitas más, envia 10.000 pesetas en billetes de mil sin marcar a: Editor de Cazafantasmas, Joc Internacional, St. Hipòlit 21, 08099-BARCELONA.

El Dado Rojo

Y entonces apareció el Dado Rojo, posiblemente uno de los instrumentos más útiles en la historia

de la dirección de juegos de rol. El Dado Rojo asegura que, decenas de veces en el transcurso del juego, las estrellas se encontrarán totalmente a tu merced.... y lo que es más, estarán incluso ansiosos por conocer los desastres que, es tu obligación (y, hay que admitirlo, tu alegría), desenacadenarás sobre ellos. De desastres, los hay de muchos gustos.

Si una estrella tira por una tarea y falla y también saca un seis, entonces es que falla de verdad. Esto podría significar imponer a la estrella una Penalización Más Grande de lo que Puedas Imaginar o simplemente escoger qué aspecto del fracaso intensificarás. O simplemente puedes decidir no permitir que el Cazafantasmas gaste puntos de Churra para reducir su derrota: deberá sufrir a plena intensidad.

Si una estrella tiene éxito, pero saca un seis, puedes rebajar el éxito en un nivel o puedes hacer que ocurra algo no relacionado con la tarea que resulte molesto para el jugador. También aquí puedes suspender su capacidad de gastar puntos de Churra para incrementar el éxito.

En una tirada Rasgo contra Rasgo, un jugador que saque un seis puede ganar o perder, pero será perseguido (perdona la expresión) por alguna pequeñez que rebaje su victoria/incremente su derrota. Si ambos bandos sacan un seis, entonces puede pasar algo *realmente catastrófico* o, si procede, resulta en un empate... de tal manera que proporcione las máximas molestias a ambos participantes.

Y no lo olvides, el seis trabaja en beneficio de los espectros. Incluso si fallan, si sacan un Fantasma consiguen algún resultado menor satisfactorio y si tienen éxito y además sacan un seis, entonces tienen éxito de verdad. A medida que adquieras más experiencia, intenta utilizar el Dado Rojo como un apoyo a la comedia. Puedes utilizarlo para provocar risas: para proporcionar daño cómico y alboroto estelar. Siempre que aparezca puedes hacerles volcar el edificio donde se encuentran, que les caiga encima una ristra de plátanos, que sus equipos de protones en vez de dañar a un fantasma le proporcionen energía, etc. Y no olvides el valor del Gag Reincidente. Quizás cada aparición del seis significa que aparece un inspector de Hacienda (que ha estado acosando a las estrellas)... no imporeta dónde se encuentren estos.

Y recuerda que demasiado éxito también puede ser mala cosa. por ejemplo, Venkman intenta *seducir* a una jovencita encantadora y saca un Fantasma. Su tirada sigue siendo un éxito. ¿Qué ha pasado, pues? Bueno, quizás tuvo demasiado éxito... más allá de sus sueños más salvajes. Se queda locamente enamorada de él. No puede seguir viviendo si no se casa con ella... y tiene doce hermanos propietarios de una escuela de karate y una academia paramilitar.

Suerte

Ya no queda mucha cosa más sobre el CCU. Ya casi lo hemos cubierto todo. Pero...¿qué pasa con la cuestión de la "lotería" que hemos comentado hace ya mucho tiempo? (te has fijado como nos hemos escaqueado hasta ahora?)

Bien, normalmente el FM debe imaginarse estas cosas, ya que ganar la lotería puede tener impacto sobre el argumento o cualquier otra cosa. ¿Qué pasa si estás cansado, o muerto cerebralmente por haber pasado demasiado tiempo en clase o se te ha acabado por hoy toda la creatividad?

Pues bien, hemos dado el salto por tí y hemos "cuantificado" la suerte. Aquí van dos hechos básicos:

1. **Como más improbable sea una cosa BUENA, más puntos necesitarás para conseguirla,** y
2. **Como más probable sea que pase una cosa MALA, más puntos necesitarás para evitarla.**

La suerte no se basa en los Rasgos ni en los talentos, se basa en los puntos de Churra.

Cuando a la estrella le está a punto de pasar una cosa que *se basa puramente en la suerte* (que le caiga una caja fuerte sobre la cabeza o que le toque la lotería) debes decidir si esa cosa es Buena o Mala y cuan probable es en una escala de uno a seis (CCU, ¿cómo no?).

Ejemplo: Que caiga una caja fuerte es mala cosa, pero solo hay Una Cierta probabilidad que te caiga encima. Que te toque la lotería requiere Más Suerte de la que Puedas Imaginar.

Entonces compara el total del puntos de Churra de la estrella en cuestión con la probabilidad del suceso. Si se trata de algo BUENO y los puntos de Churra de la estrella igualan o superan el nivel del suceso, entonces éste tiene lugar. Si la estrella tiene menos puntos de Churra que el nivel del suceso, entonces no tiene lugar.

Si se trata de algo MALO y los puntos de Churra igualan o superan el nivel del suceso, entonces no pasa. En caso contrario, sí.

Sucesos Buenos

Nivel	Ejemplo
1- 3	Generalmente tienes poca suerte. Sólo ganas concursos de ofertas por correo.
4- 8	Persigues la buena suerte sin encontrarla. Los semáforos cambian a ámbar cuando llegas a un cruce.
9-13	Término medio en cuanto a suerte. Si algo te tiene que pasar, pasa.
14-18	Tienes premoniciones afortunadas. En la autopista sabes en qué carril ponerte en caso de astasco.
19-29	Eres un potrero. Vuelves donde has aparcado el coche justo antes que el guardia urbano te ponga una multa.
30 +	Suertudo eres como Venkman cuando logra escapar a la *babeada* producida al explotar Gozer.

Sucesos Malos

Nivel	Ejemplo
0- 3	Que te caiga un rayo encima
4- 8	Que se te incendie la casa
9-13	Que Hacienda te revise las cuentas
14-18	Que te rayen el coche en un aparcamiento
19-29	Que se te rompa la bolsa del super
30 +	Que te pique un mosquito

Ejemplo: Volvamos otra vez con la caja fuerte y la lotería. Ya hemos determinado hay Una Cierta posibilidad de que una caja fuerte o cualquier otro objeto pesado similar (¿te acuerdas de esos anuncios tan interesantes de seguros de vida?) te caiga encima. O lo que es lo mismo: 4-8 en la escala CCU. Ahora bien, ¿cuántos puntos de Churra tiene Tex? En su Ficha Personal tiene marcados 14: varios más de los que necesita para superar el nivel del suceso. Así que oye como cede la cuerda del camión de mudanzas, mira hacia arriba y puede saltar hacia el parterre cercano, dónde cae sobre un mullido lecho de petunias mientras la caja lo hace a un par de metros. Sin problemas. Pero ganar la lotería es una cosa buena de Más Nivel de lo que Puedas Imaginar. Tex no llega ni por casualidad a los 30 puntos (tiene menos de la mitad). Sólo le coiciden dos números del gordo y ni siquiera son los dos últimos.

Oh, habíamos olvidado mencionarlo: una estrella no puede quemar deliberadamente un puto de Rasgo para inflar sus puntos de Churra y que así le toque la lotería... a no ser que quieras que le toque.

Esto es todo, absolutamente todo sobre el CCU. Ahora puedes cerrar el libro y empezar a jugar sin que nunca necesites leer ninguna otra regla. Sin embargo, hay algunas cosas (como el combate y la secuancia de acción) que suceden con tánta frecuencia que hemos cuantificado qué acciones necesitan cuales niveles de dificultad y cuán malo es ser impactado por toda una variedad de armas y así sucesivamente. Además, tenemos que llenar muchas páginas más, así que... a seguir leyendo.

CAPÍTULO 3

Acción y combate

"Lo siento, Venkman. Estoy aterrorizado más allá de la capacidad de pensar racionalmente."

Movimiento

Hablemos un poco del movimiento. Hemos descrito el CCU, cómo usar los Rasgos y cómo tirar los dados para igualar o superar números de dificultad, pero todavía no hemos relacionado todo esto con la localización física del Cazafantasmas.

En circunstancias normales, sencillamente describirías la situación a tus jugadores; luego ellos describirían sus respuestas a las diversas situaciones que les planteas. Por ejemplo:

FM: Andais por las calles desiertas de la ciudad fantasma. En la distancia aulla un coyote. Más cerca, veis unas plantas rodadoras empujadas por el viento hacia los edificios medio desplomados. En algún lugar suena un banjo... o quizás sea una harmónica. Entonces, a vuestra derecha, se abren las puertas oscilantes del saloon y del edificio emerge la brillante figura fantasmagórica de un hombre vestido con ropas vaqueras negras, sus manos en la empuñadura de perla de un par de Colt Peacemakers... "¡MacMurdo!" grita a Jenny, "¡Voy a por tí!"

Jenny: Glups. Corro en dirección contraria.

Justin: Creo que el fantasma tiene una buena idea: a mí también me gustaría disparar contra Jenny. Pero voy a adoptar la clasica postura rígida de pistolero y gritaré, "¡Antes tendrás que vertelas conmigo!"

Aquí tenemos una situación realmente sencilla con algún movimiento y un poquitín de combate (el inevitable). No necesitamos tomarnos la molestia de preparar mapas, ni pintar miniaturas, ni cosas por el estilo: todos saben qué aspecto tiene una ciudad fantasma. Si tus estrellas están en medio de la calle y se abren las puertas del saloon que se encuentra a la derecha, se pueden imaginar que se encuentran a menos de diez metros de sus enemigos. Esta situación de combate se puede resolver de manera rápida y divertida, sin necesidad de accesorios.

Por otro lado, algunas situaciones requieren información más precisa sobre las estrellas y los extras, sus situaciones y sus acciones. Cuando surjan estas situaciones, iremos al apartado siguiente.

Movimiento de combate

Imagínate la siguiente situación:

Los Cazafantasmas están atrapados en un parque de atracciones encantado. Ray Stantz ha conseguido astutamente quedar atrapado en una montaña rusa; el moquete que maneja la atracción no tiene intención de dejar parar el vagón. Ray ha aprovechado la oportunidad para disparar su equipo de protones desde puntos estratégicos durante el trayecto sobre los otros espectros que sobrevuelan el parque, incluido el que se hace cargo de la montaña rusa.

Mientras tanto, Venkman ha perseguido a una vistosa mujer fatal (y fantasmagórica, por supuesto) hasta el Túnel del Amor y ha saltado a su misma barca; aunque receptiva a sus insinuaciones, ha cogido a Venkman y se ha transformado en algo parecido a un pez muy feo con pelos. El interés de Venkman se ha marchitado comprensiblemente, pero ella no quiere dejarlo escapar. Dana los ha seguido hasta el Túnel y va corriendo por la pasarela lateral intentando darles alcance.

Mientras, Egon y Janine van corriendo por todas partes, perseguidos por una horda de espectros al mando de autos de choque. Corren el peligro de ser... chocados y no tendrán demasiadas oportunidades de amenazar a los fantasmas de choque con sus equipos de protones o encontrar estructuras sólidas donde encaramarse.

Aquí tenemos una situación realmente complicada que involucra muchos Cazafantasmas y un montón de espectros y de maquinarias en movimiento y muchas corredizas y diferentes alcances para el combate a distancia y todo eso.

El Fantasmaster debe saber las respuestas a *un montón* de preguntas. Cuando Stantz dispara su equipo de protones contra el fantasma que le está molestando, ¿a qué distancia se encuentra y cuál es la dificultad del tiro? ¿Qué pasa cuando va disparando sobre el parque? ¿Corren Egon y Janine lo suficiente para mantener a raya a los autos de choque? Si no es así, ¿cuánto tardarán en atraparlos y qué le pasa a un Cazafantasmas cuando es atropellado por un auto de choque? ¿Puede Dana atrapar a la barca del amor? Y así más y más preguntas.

Y además, el FM debe mantener el control de todo esto no sólo por un turno sino de un turno al siguiente mientras van sucediendo y cambiando cosas y la gente no para de preguntar y ¡aghhhhh!

Es aquí donde hacen acto de aparición los accesorios: el mapa hexagonado, las figuras de cartón y todo lo que se necesite. Se utilizarán para mantener el control de todo lo que está pasando.

El Rasgo de Acción

"No. No, Peter, esta vez te vienes con nosotros."

Ahora para saber lo que puede moverse la miniatura de tu estrella, mira al factor de Acción de tu estrella. Esta es la distancia (esta es su velocidad máxima, se puede ir más lentamente si se quiere.. y si lo que alguien quiere es pasear tranquilamente por el centro mientras va de compras, tampoco necesitaremos medirlo de todas formas).

Por ejemplo, entre los Cazafantasmas y Amigos originales, Dana tiene un Rasgo de *Acción* de 5, Winston de 4, Peter de 3 y Janine, Ray, Louis y Egon de 2. Si están parados y de repente deciden ir en la misma dirección, Dana podría moverse cinco hexágonos, Winston cuatro, Peter tres y los demás dos. Naturalmente si quieren ir juntos, los más rápidos pueden moverse a la misma velocidad que los más lentos.

Nota especial: Si tienes el talento de *correr*, puedes sustituir tu *Acción* por él. Por ejemplo, Ray tiene el talento de *correr*, por lo que se puede mover cinco hexágonos en vez de dos.

El turno de combate

Cuando tienes algunos Cazafantasmas y un par de fantasmas liados por ahí, puedes resolverlo improvisadamente (como hemos mencionado anteriormente). Cuando un jugador dice "Quiero cruzar la calle," el FM dice "Sí, claro," y decide (basándose en su propia experiencia, en lo que quiere que pase, en una tabla de espiritismo o en lo que sea) cuánto tiempo tardará y, si le pasa algo, qué es lo que le pasa (quizás el Fantasmaster le dejará cruzar la calle sano y salvo en un tiempo mínimo: lo que suele suceder normalmente, vamos).

Pero cuando las cosas empiezan a ponerse peliagudas y parece que alguien lleva mucho tiempo intentando decir algo pero están pasando demasiadas cosas para que pueda hablar, entonces es el momento de parar. Respira hondo y anuncia que A Continuación Pasamos A Los Turnos De Combate.

Un Turno de Combate dura algunos segundos de tiempo de juego. Más de cero, menos de diez: es cosa tuya imaginarlo. Nosotros no vamos a fijarlo precisamente porque *no tiene la más mínima importancia*. Un Turno de Combate se define como: la cantidad de tiempo que necesitan todos para hacer algo interesante.

Realmente, si en un Turno de Combate todos boquean asombrados por tu última cración monstruosa, entonces puedes imaginar que el turno ha durado como máximo dos segundos. Si en un turno todos simplemente se echan a correr lo más rápido que pueden (con bombonas DAP de Despegue Asistido a Propulsión: ¡mira como vuelan!), entonces seguramente el turno ha durado diez segundos. Los resultados intermedios significan duraciones intermedias; no tiene importancia. Sólo debes recordar que cuando todos han tenido una oportunidad de hacer algo interesante, se acaba el Turno de Combate.

Así que cuando estés preparado para los Turnos de Combate, coge el mapa hexagonado y haz un esbozo de lo que está pasando, anima el mapa con miniaturas (una para cada estrella y para cada extra visible) en el lugar donde entiendas que todos se encontraban después de sus últimos comentarios antes de empezar el combate. Entonces puede empezar el combate, creando un remolino como de comic de pelos, dientes y ojos... *pero...*

Hablaremos más sobre el Turno de Combate en la sección titulada "Combate". Cuando hayas llegado hasta ese punto, consulta esa sección (cosa que te va a resultar bastante fácil porque así que acabes, ya habrás llegado... es la siguiente sección).

Combate

"¡Ir a por ella! ¿Era esto tu gran plan? ¿Ir a por ella?"

Ya hemos comentado la base de los movimientos sobre el mapa hexagonado mientras se resuelve un combate. Ahora pasemos al combate propiamente dicho. Y como te hemos ido guiando tan cuidadosamente en los capítulos previos, vamos a poder relacionar estas reglas de combate con cosas como los Rasgos y todo eso.

Dirección del combate

Siempre que un Cazafantasmas quiera atacar a alguien (o, más probablemente, a *algo*) o sea atacado por alguien (o más probablemente, por *algo*), le harás Ir al Comabte. Puede que sientas o no la necesidad de sacar el mapa o las miniaturas, pero en cualquier caso Estás en Combate.

Cuando Estás en Combate, el tiempo se regula en Turnos de Combate (como acabas de leer, no hace mucho tiempo). Una estrella se echa a correr y hace alguna cosa interesante, entonces se queda parada mientras los demás van haciendo lo mismo, de uno en uno. Entonces la estrella se dispara y realiza otros segundos de acrobacias mortales (o eso al menos se espera), vuleve a pararse y así hasta que alguien gane.

De todas maneras, cuando has anunciado que Estás en Combate, las estrellas y los extras se mueven en Turnos de Combate. Cada Turno, cuando anuncias su nombre, la estrella realiza sus movimientos (correr y hacer otras cosas no dañinas) y después su combate (disparar, pegar, chutar, morder, etc). Una estrella nunca puede realizar su combate y *después* su movimiento (por ejemplo, pegarle una patada a alguien y después salir corriendo

antes de que el otro pueda responder). Siempre va primero el Movimiento y después el Combate.

Las otras acciones (como conducir temerariamente, realizar complejos cálculos matemáticos, etc) cuentan como Movimiento. Tú decides, basándote en la complejidad de la acción, si necesita todo el Movimiento de la estrella, o sólo una parte, o si incluso requiere el Movimiento de varios Turnos. No hay reglas fijas para esto, pero básicamente si una estrella debe tirar dados por una acción que no sea de combate y tiene Muy Poco o Un Cierto éxito, la pequeña molestia de penalización puede ser que se gaste todo su Movimiento. Si tienen Bastante éxito o más, déjale también moverse, a no ser que sea obvio que no debe hacerlo.

A continuación decides si la estrella puede disparar además de la acción no de combate que ha anunciado. Normalmente la respuesta es "sí", pero hay circunstancias en que no resulta apropiado:

Egon: Empezaré este Turno el hechizo de destierro.
FM: ¿Sabes que si por cualquier razón te paras antes de completar el hechizo, el Mundo Como lo Conocemos quedará totalmente destruido?
Egon: Soy plenamente consciente de ello.
FM: Okay. Empiezas a emitir las palabras del hechizo terrible y las nuves empiezan a acumularse y el cielo se oscurece y empiezan a caer rayos por todas partes. Necesitarás los siguientes tres Turnos para leer el hechizo, así que se te acaba tu acción por este Turno.
Egon: ¿No puedo disparar adicionalmente?
FM: Si quitas los ojos del libro para disparar interrumpirás el hechizo.
Egon: Espera, deja que me lo piense un poco...

En resúmen, los personajes se desplazan en Movimiento y Combate hasta que todos han tenido su oportunidad. Cuando todos han hecho algo, empieza el siguiente Turno. Continuas con esta secuencia hasta que ya no Estés en Combate. Ya te diremos cómo se reconoce este pacífico estado de aquí un momento, pero antes:

Orden de Combate

Te acabamos de decir que cuando estás en un Turno de Combate, todo el mundo se mueve y actúa en orden, uno después del otro. ¿Te acuerdas? Pero, ¿quién va primero y como se ordenan los demás? ¿A que no lo sabes?

Pues bien, el tipo que tenga el factor más alto de *Acción* va primero (dáte un punto de Churra si lo habías adivinado). Después va el que tenga el siguiente factor más elevado de *Acción*, y se sigue hasta que todos han actuado, momento en el que se acaba el Turno de Combate.

Cuando dos estrellas o extras tienen la misma *Acción*, la estrella o el extra que tenga el mayor *Aplomo* pasa antes que el que tenga un *Aplomo* menor. Cuando dos estrellas tengan la misma *Acción* y el mismo *Aplomo*, puedes o bien mirarlos fíjamente y rogarles que decidan quien va antes o bien declarar sencillamente quien va primero (según tu fino sentido de la ironía dramática y lo más adecuado para provocar carcajadas. Evidentemente, cuando una estrella está empatada con un extra en ambos Rasgos o dos extras están empatados, simplemente tú declaras quién va primero porque controlas a los extras. Ni siquiera tienes porqué decirle al jugador de una estrella que está empatado con un extra. Sorpréndelo).

Nota para jugadores experimentados: Puede que quizás esteis pensando en otros juegos de rol que hayais jugado en los cuales una estrella que dispara un arma o hace cualquier otra cosa interesante puede únicamente realizar la mitad de su movimiento. Pero aquí no: los Cazafantasmas y los extras pueden moverse su factor de *Acción* completo y realizar simultáneamente algo emocionante, como disparar con un equipo de protones o hacer un discurso interminable, cada Turno. Considéralo como uno de los muchos servicios que proporcionamos a nuestros clientes.

La lista del Fantasmaster

Al principio de una aventura, haz una lista de todas las estrellas y extras (Cazafantasmas, fantasmas, villanos, transeuntes, etc.) que aparecen en la aventura. la lista se ordena en orden de *Acción* / *Aplomo* como acabamos de describir y debe tener un aspecto parecido a éste:

La lista del Fantasmaster

Ezekiel T. Revenant, espectro	4	5
Justin, CFI	4	4
Charisse, bailarina exótica	4	2
Hiram, el matón-fantasma	3	3
Jenny, CFI	3	2

Durante cada Turno de Combate, haces que Ezekiel realice sus acciones, luego dejas que Justin haga lo que quiera; después Charisse y Hiram realizan sus acciones (en este mismo orden) y finalmente la pobre y lenta Jenny. El Turno siguiente, otra vez lo mismo.

Esta lista también resulta útil cuando apoarezca compañía inesperada, como cuando Jenny convoca un demonio de *Acción* 4 y *Aplomo* 1 (sí, incluso los demonios tienen *Aplomo*, consúltalo en el capítulo de creación de demonios) y aparece Venkman buscando un baño caliente (*Acción* 3 *Aplomo* 6). Puedes insertarlos en el órden correspondiente con un vistazo (el demonio después de Charisse pero antes de Venkman, del que puede decirse que "va tras Charisse" pero en un sentido totalmente distinto).

Abandono del combate

¿Cuándo dejas de estar en combate? Como es habitual, tú decides. Y como también es habitual,

aquí van algunas directrices. Dejas de estar en combate cuando:

1. **Un grupo corre a toda velocidad alejándose de sus enemigos** (frecuentemente chillando y dejando un rastro de material y autoestima abandonados);
2. **Ambos grupos se alejan corriendo** (ver (1) arriba);
3. **Un grupo queda tirado por el suelo en una pila humeante** mientra el otro rie disimuladamente y aparta sus armas (el final tipo "Ya sabeis que esto significa la guerra"); o
4. **Los enemigos han quedado muy separados** (por ejemplo, si un grupo cae por una trampa en el suelo o de la repisa de un edificio a otra dimensión).

Heridas y lesiones

"Oh, qué bien, dos ***reincidentes*** *más."*

Ya te hemos explicado como se Va al Combate, como moverse durante el Combate y como salirse del Combate. Ahora llega el momento de los aspectos básicos; las sucias tiradas de dados; los hechos factuales sobre cómo puedes quedar herido por armas. Ha llegado el momento de encontrar a un viejo amigo:

Daño

Cantidad por la que se consigue impactar	Cantidad por la que se reduce el total de Rasgos
(0)- 3	1
4- 8	2
9-13	3
14-18	4
19-29	5*
30 +	6*

* La víctima también pierde la consciencia.

Esta vez la columna de números a la derecha indica el daño que recibe un Cazafantasmas (o cualquier víctima de una ataque furibundo) del arma con la que le han atacado, de la siguiente manera:

Muy Poco daño: Te sientes un poco sacudido, como si un grandullón te hubiese dado una buena tunda. Estás magullado y conmocionado. Debes reducir temporalmente uno de tus Rasgos en un punto.

Un Cierto daño: Estás herido, como si te hubiesen apalizado entre varios. Debes reducir tus Rasgos en un total de dos puntos.

Bastante daño: Estás realmente herido: estás como si hubieses sido atrapado por una pandilla de tipos duros o quizás uno solo de ellos con una gran hacha o una camioneta. Pierdes tres puntos de tus Rasgos.

Un Montón de daño: Básicamante, estás hecho polvo: como si te hubiesen dado con un bazooka o atropellado con un trailer. Tus Ragos quedan reducidos en un total de cuatro puntos.

Muchísimo daño: Estás realmente destrozado: como si alguien te hubiese pegado con el portaaviones Nimitz o atropellado con un convoy de camiones frigoríficos rebosantes de carga. Tus Rasgos se reducen en cinco y además estás inconsciente.

Más Daño de lo que Puedas Imaginar: Estas casi muerto: como si te hubiesen dado con todo lo anterior... a la vez. Tus Rasgos pierden un total de seis puntos y la siguiente parada es el hospital.

Ahora, antes de darte detalles sobre como reducir tus Rasgos y todo eso, repasemos un poco cómo puedes llegar a encontrarte en esas deplorables circunstancias.

Daño en combate

A parte de accidentes remarcables como caerse de edificios y ser pillado por un rayo (o manifestaciones sobrenaturales muy parecidas al rayo), los Cazafantasmas frecuentemente quedan heridos en el combate contra los fantasmas.

Ya sabes cómo Ir al Combate. ¿Qué pasa cuando ya te encuentras en esa situación?

En el tipo de combate más esencial, el cuerpo a cuerpo (agarrarse, pegarse, luchar), los dos combatientes tiran sus dados de *Bíceps*. la tirada más alta gana el asalto.. La única pregunta a plantaer es: ¿por cuánto ha ganado?

Ejemplo: Ray Stantz ha chocado de narices con el fantasma de Hiram, un conocido gorila, que inmediatamente decide proyectar al infeliz Cazafantasmas contra el material de construcción más pesado a corta distancia. Ray tiene *Bíceps* de 3. Hiram tiene *Bíceps* de 5 y el talento de *luchar cuerpo a cuerpo*.

Ray tira tres dados y saca un diez. Hiram tira 8 dados y saca un 31, lanzando a Ray contra una pared de cemento. Hiram se larga riendo sofocadamente. Ray ha perdido. Una mirada más detallada nos muestra que Hiram ha ganado por 21 puntos.

Como seguramente ya habrás supuesto, la magnitud de la victoria determina la magnitud del daño. Consulta la tabla CCU que te acabamos de presentar y encuentra la fila correspondeinte a la cantidad por la cual el ataque ha tenido éxito; en el ejemplo anterior el "21" cae dentro de la categoría de Muchísimo daño, por lo que sabemos que Ray está realmente destrozado, pierde cinco puntos de sus Rasgos y está inconsciente. También sabemos por experiencia previa que si Ray se gasta 7 puntos de Churra (menos descuento por narrativa estelar) puede evitar la mayor parte de los efectos de su derrota y quedarse meramente sacudido (seguiremos hablando de esto más adelante).

Registro del daño

Cuando una estrella o extra sufre un resultado de combate (como le acaba de pasar a Ray) y debe perder puntos en sus Rasgos, puede dividir la pér-

dida de la manera que crea conveniente entre sus Rasgos, simpre y cuando ninguno de ellos baje por debajo de cero. Por ejemplo, Ray tiene *Acción* y *Aplomo* de 2 cada uno. Podría reducir ambos a cero y satisfacer cuatro de los cinco puntos de Rasgo que debe perder. Todavía tendría que reducir su *Coco* o sus *Bíceps* en uno.

Pero Ray todavía puede *correr* (su talento de *Acción*) pero solo se mueve tres hexágonos (y sólo tira tres dados cuando debe *correr* en circunstancias dificultosas) porque su Rasgo es cero (va saltando sobre sus piernas doloridas). Todavía puede *discutir*, pero solo tira tres dados (su *Aplomo* también ha quedado igual a cero: resulta muy difícil mantener un temperamento equilibrado con las piernas doloridad, así como la espalda y la cabeza).

Si Ray vuelve a ser herido, tendrá que perder más puntos de Rasgo de sus nuevos valores reducidos de Rasgos (nunca se pierden dados de talentos). Este proceso puede serguir repitiéndose hasta que Ray (o cualquier otro Cazafantasmas) vea reducidos todos sus Rasgos a cero. Después de esto puede *reirse del peligro* (hasta el punto que pueda hacerlo alguien que no tiene dados que tirar) ya que no puede bajar por debajo de cero. Utilizamos la columna de "Actual" de la sección de Rasgos de la Ficha Personal para registrar este tipo de daño.

¿Cómo puede Ray mejorar su estado? Salta hacia adelante a la sección de "Curación" que viene de aquí muy pocos párrafos. Pero nosotros todavía no podemos hacerlo; tenemos que investigar antes más maneras de quedar herido.

Armas a distancia

Ha resultado tán fácil imaginar como se transforman las tiradas *Bíceps vc. Bíceps* en la magnitud del daño que ahora seguramente querrás que lo hagamos para las armas a distancia como equipos de protones, rifles, lapos. ¿Verdad?

Bien, no resulta tan fácil, pero sigue siendo relativamente sencillo. Aquí vamos:

En la Gran Lista de Material (que está por aquí muy cerca, por ejemplo en el siguiente capítulo), cada arma tiene indicados dos números de *alcance*. El primero es su *alcance máximo* en hexágonos (que son equivalentes a decenas de metros); esta es la distancia máxima a la cual se puede disparar un arma conservando unas mínimas posibilidades de éxito (más allá de esta distancia la bala o el proyectil se cae).

Pero como más lejos se encuentra algo, más difícil resultará acertar, independientemente del arma que se utilice. Por eso el segundo número (el *incremento de dificultad*) indica la dificultad de acertar a varios incrementos de alcance. El número dice la distancia, en hexágonos, a la cual el arma puede impactar antes de que cambie el número de dificultad (un nivel en la escala CCU, naturalmente).

A continuación tienes un ejemplo que lo deja todo claro:

1. Un equipo de protones tiene una alcance máximo de cinco hexágonos y un incremento de dificultad de 1. Puede disparar a una distancia máxima de cinco hexágonos. Por cada hexágono adicional en el que se encuentre el blanco, se sube un nivel en la escala CCU (acertar un blanco a un hexágono tiene dificultad 1-3, a dos hexágonos 4-8, a tres 9-13 y así sucesivamente).

2. Una piedra tiene un alcance máximo de B y un incremento de dificultad de 1/2. Puede lanzarse a una distancia igual a los *Bíceps* del personaje que la tira. Por cada hexágono adicionales a los que se encuentre el blanco, se suben dos niveles en la escala CCU (un hexágono es 4-8, dos 14-18 y tres o más 31 +). Como nunca utilizamos medios hexágonos, debes leer las fracciones de esta manera: por cada 1 (hex)/2 (niveles arriba).

3. Una ametralladora tiene un código 100/15. Puede disparar hasta 100 hexágonos de distancia. Por cada quince hexágonos se sube un nivel en la escala CCU (hasta quince hexágonos tiene dificultad 1-3, hasta trenta 4-8, cuarenta-y-cinco 9-13, y así sucesivamente).

Los consejos de Tully

En caso que tengas problemas sumando todas esas tiradas de dados y compañía, tengo un sistema realmente bueno para deducir por cuánto ha ganado alguien, sin necesidad de utilizar la resta, que a pesar de no ser una de las operaciones matemáticas más complejas, sigue dando quebraderos de cabeza a la gente, razón por la cual se sigue contratando a gente como yo (quiero decir contables ¿vale?).

Sabes por qué número de dificultad estaba tirando un jugador, ¿de acuerdo?, así que vas separando dados de la pila que ha tirado y los vas sumando hasta alcanzar el número original, entonces ignoras esa suma... y empiezas a sumar otra vez lo que quede, y de esta manera sabrás por cuánto has ganado. ¿Lo pescas?

Da lo mismno, aquí tengo un ejemplo. ¿Quieres oirlo? Necesito sacar un 13 para conseguir una cita con una chica realmente atractiva que he conocido en el trabajo, ¿vale? Así que tiro mis cinco dados de *Aplomo* y saco 3,3,4,4 y 6. Bien, primero tenemos que 6, 4 y 3 suman 13 (el número de dificultad original), así que ya los puedo dejar de lado y me quedo con los restantes, que son un 3 y un 4. Así sé que he superado la tirada por siete (4+3=7). ¿Lo ves?

A veces los dados no sumaran de manera perfecta el número de dificultad, como si hubiese tirado 3,3,3,5,6. Podría coger el 6, el 5 y un 3 y tendría un total de 14, aunque mi número de dificultad sigue siendo 13; pero esto significa que me sobra uno para sumar a los otros dados y seguiría superando la dificultad en siete (3+3+1=7). Es realmente fácil y ya sabes, los contables saben un montón de trucos como este, o sea que tendrías que ser bueno con nosotros y quizás te explicaremos alguna cosa más.

La Gran Lista de Material presenta todo tipo de artilugios, qué distancia pueden alcanzar y qué incremento de dificultad utilizan (un nivel por hexágono, un nivel cada quince hexágonos, dos niveles por hexágono, etc.) La Lista tiene al final la clave de los curiosos códigos de letras, para que puedas entender su significado.

Así ya ha quedado claro: cuando realices un ataque con una arma a distancia, debes encontrar la dificultad del tiro, en función de la distancia al blanco y del tipo de arma con que se dispare. Como es habitual, seleccionarás el número de dificultad excato basándote en tu percepción de los otros factores involucrados (niebla, blanco en movimiento, con una mosca en la nariz). Entonces se tiran los dados de *Acción* de quien dispara y se determina su factor. la escala CCU determina el daño que se ha provocado.

El Esquivador Mañoso

Cuando alguien es disparado, tiende a agacharse, salir corriendo o de cualquier manera hacer más difícil que le den. En CAZAFANTASMAS todo esto se representa mediante la regla de Esquivar.

Cuando una estrella o extra es anunciado como blanco de un tiro, la estrella (o extra) puede inmediatamente decidir Esquivar. Tira sus dados de *Acción* para determinar su factor.

Si la tirada total de Esquivar es superior a la dificultad del tiro anunciada por el FM, esta tirada pasa a ser el número de dificultad (independientemente del alcance). Si la tirada de Esquivar es menor, se utiliza la dificultad original (si te sientes generoso, puedes incrementar ligeramente para tenerlo en consideración).

Ejemplo: Winston dispara su equipo de protones a un alcance de tres hexágonos contra un duende que tiene una *Acción* de 4. La dificultad base de Winston con un arma de incremento de dificultad igual a 1, a tres hexágonos, está a tres niveles en la escala CCU, o 9-13. El FM decide fijarlo en 12.

El duende decide Esquivar y tira sus cuatro dados de *Acción*, consiguiendo un total de 16. La nueva dificultad del disparo es de 16.

En una realidad alternativa, la tirada del duende es un 9. Este número es inferior que la dificultad indicada, por lo que el Esquivar no tiene efecto. El FM podría a su discreción, subir la dificultad a 13 o incluso 14 para reflejar el hecho que se esquiva.

El Esquivar de una estrella (o extra) no interfiere de ninguna manera con su capacidad de moverse y disparar durante su propia parte del Turno de Combate. Esquivar es una bonificación gratuïta. *Pero* (fíjate bien) ninguna estrella o extra puede Esquivar más de una vez por Turno de Combate. Si el duende del ejemplo anterior hubiese sido el blanco de otro ataque posteriormente durante el mismo Turno, no podría Esquivar porque ya ha gastado su capacidad con Winston. Como pasa con cualquier tirada, se pueden gastar Puntos de Churra para Esquivar y si se saca un seis pueden producirse efectos especiales. Pero como estás tirando para superar un número de dificultad, no se utiliza la escala CCU.

Otro ejemplo: Venkman, *Acción* 3, intenta disparar su equipo de protones contra un moquete, *Acción* 4. Se encuantra a un hexágono de distancia.

Su dificultad es de 3, según indica el Fantasmaster. Pero el moquete Esquiva y saca un 13 más un seis (que como recordarás es favorable a los seres espectrales). El FM decide que el moquete consigue un movimiento gratis justo después del disparo de Venkman. El "13" pasa a ser el número que debe sacar Venkman para impactar. Venkman gasta un Punto de Churra y tira cuatro dados, con los que consigue un 18. Ha sacada cinco puntos más de los que necesitaba (Un Cierto éxito), por lo que el moquete pierde dos puntos de Rasgos (consulta el capítolo de Fantasmología para más información sobre los Rasgos de los fantasmas).

Después del movimiento gratis del moquete (en dirección a Ray), Ray dispara su equipo de protones contra él desde un alcance de dos hexágonos. El moquete ya ha esquivado este Turno, por lo que la dificultad de Ray estará entre 4 y 8 (el Fantasmaster especifique un '7'). Ray tira dos dados, consiguiendo un ocho (Muy Poco éxito). El moquete pierde otro punto de Rasgo.

Armas de melé

Ya casi estamos preparados para explicarte como curarse... pero antes un par de cosas referentes a armas de melé y armas de daño extra.

Las armas de melé son cosas que se tienen en la mano para añadir a tus talentos normales de *lucha*, *puñetazo*, *patada*, etc. Por eso, en vez de tener números de dificultad, alcances máximos y todo eso, las armas de melé de la Gran Lista se definen por los dados que añaden a los *Bíceps* (o en algunos casos a la *Acción*) de la estrella (o extra). De esta manera, en una competición *Bíceps vc. Bíceps*, una estrella o extra que empuñe una espada casi seguro será más poderosa que otra con, por ejemplo, una bolígrafo en la mano, a no ser, por supuesto, que se trate de algún tipo temible de bolígrafo fantasmagórico.

Una última palabra sobre armas de melé y lucha en general. Si una estrella o extra ataca a alguien que no pude defenderse (como en ataques por la espalda o contra enemigos que están hundidos hasta la barbilla en postre de gelatina) el blanco tira menos dados de *Bíceps*, hasta un mínimo de cero, a tu discreción. En este caso, el factor bruto de *Bíceps* del atacante (más cualquier número de dados concedido por su arma) determina la cantidad de daño.

Daño extra

¡Sólo una sección más antes que te expliquemos como recuperarse de esas horribles pérdidas de Rasgos!

Hay una gran variedad de armas, como explosivos, hachas de batalla, dardos envenenados y cosas por el estilo que, aunque pueden resultar bastante

efectivas si llegan a impactar, con frecuencia no impactan porque son difíciles de manejar o no muy eficientes o por cualquier otra razón.

Desafortunadamente, en el sistema de CAZAFANTASMAS, si proporcionamos a esas armas una buena cantidad de dados o un buen alcance máximo, no sólo provocarán más daños (que es lo que se trata) sino que también tendrán más posibilidades de impactar (lo que es injusto). Por eso algunas armas tienen un factor que indica el daño extra que provocan.

Esto significa que primero haces la tirada normal de Rasgo contra dificultad (u otros Rasgos) para determinar si el ataque da en el blanco. Seguidamente se suman los dados indicados (*no* uses el dado Rojo) a la cantidad de éxito que ya se ha conseguido para determinar el nivel de daño final. De esta manera determinadas armas potentes pueden realizar mucho daño sin ser super-precisas.

Ejemplo: Ray dispara un bazooka contra un tanque animado. Los factortes del bazooka son 20 de alcance máximo, 3 de incremento de dificultad y Ray dispara desde 11 hexágonos de distancia. Su incrementro de dificultad en consecuencia es de 4 niveles hacia arriba, o 14-18. El FM decide que es un 14.

Ray gasta dos Puntos de Churra y tira cuatro dados para el disparo, ¡consiguiendo un 14! A duras penas ha conseguido dar en el blanco (probablemente en las cadenas) Pero el bazooka da seis dados de daño extra después de impactar, por lo que Ray ahora tira seis dados más. Consigue un 16, provocando cuatro puntos de daño al tanque (Boom).

Consejo: Puedes utilizar el concepto de "dados de daño extra" en otros momentos durante tus aventuras. En cualquier momento en que las posibilidades de éxito de una estrella no estén relacionadas con el nivel del éxito, piensa en conceder algunos dados adicionales que se sumarán al factor después de verificar si se ha tenido éxito.

Curación

Sí, por fin hemos llegado. La esperada sección de "cómo dejar de estar herido todo el rato". Te hemos mostrado montones de maneras de magullar a los demás y de ser magullado por los demás. Es de justicia decicar un pequeño espacio a la curación de todas estas magulladuras.

Sustitución de Puntos de Churra

Ya te habíamos dicho que habría más de esto más adelante: pues bien, helo aquí. En primer lugar, es importante entender que cuando un Cazafantasmas recibe un resultado de combate, no es en realidad diferente de si hubiese fallado algo al mismo nivel de dificultad.

Por ejemplo, sabemos que un fracaso en el rango 9-13 significa un buen y sólido fracaso (tal y como se ha definido en el Capítulo Dos). ¿Cómo se define esto en términos de pérdida de combate? Bien, en vez de hacerte decidir este punto cada vez que haya un combate (hay montones de ellos en CAZAFANTASMAS), hemos fijados unas directrices. En este caso, Bastante pérdida significa que se le resten tres puntos a tus Rasgos (como ya se ha descrito anteriormente). Un fracaso menor significa que sólo se resten dos puntos. Un fracaso mayor significa perder cuatro puntos, y así sucesivamente.

Todo esto no es más que un rodeo para decir que estas números de pérdida en combate son una nueva interpretación del mismo sistema CCU. Si quieres ignorar una pérdida de Rasgos en una ronda de combate particular, hazlo sin complejos si tienes una mejor idea de como representar el fracaso/daño, siguiendo las directrices CCU que se proporcionan en el capítulo anterior.

La ampliación lógica de esta maravillosa discusión existencial es que "Sí, Virgínia, puedes utilizar Puntos de Churra para pagar pérdidas de Rasgos", como en cualquier otro fracaso. Y si tu jugador describe estelarmente (¿es la palabra correcta?) cómo evita la pata de la silla o el filo del hacha o lo que sea, puedes reemborsarle algunos de los puntos. No te olvides que nunca puede hacerlo mejor que Muy Poco fracaso (es decir, una pérdida de un punto de Rasgo).

Puede que ya te hayas dado cuenta que el coste en Puntos de Churra es finalmente superior al coste en pérdida de Rasgos. La razón es sencilla: los Puntos de Churra vienen en manadas al final de una aventura. Los Rasgos se recuperan de manera lenta y dolorosa, durante un espacio de tiempo muy, muy largo.

Curación natural

Los Cazafantasmas que no pueden proporcionarse ni siquiera loas necesidades más básicas como los cuidados médicos por parte de un doctor, pueden de todas maneras curarse naturalmente. Un Cazafantasmas herido recupera un punto de Rasgo perdido por cada semana de tiempo de juego que pasa. Este tipo de curación implica un determinado nivel mínimo de descanso e higiene durante ese tiempo. Una estrella en tales condiciones podría salir de aventuras y curarse al mismo tiempo, pero si tuviese que correr una maratón o nadar a través de residuos tóxicos, se le negaría la curación de esa semana.

Medicina

El talento de *medicina* puede utilizarse para reducir el nivel de daño de alguien. Esto es francamente bueno, o si no el talento de *medicina* no serviría para nada.

Si alguien con talento de *medicina* trabaja con un grupo herido, tira sus dados de *medicina*. Su nicvel de éxito determina los puntos de Rasgos que se recuperan, de la misma manera que el nivel de éxito determina cuantos puntos pierde una estrella cuando es herida.

¿Cuál es la dificultad? Bien, como más herida esté una estrella, menos puntos será capaz de re-

cuperar. De hecho es tan simple que tendría que haberlo pensado por tí mismo: si la estrella en cuestión ha perdido un punto de Rasgo, la dificultad de la curación es 1-3 (un nivel en la escala CCU). Si ha perdido dos puntos de Rasgo, la dificultad es 4-8. Con tres puntos la dificultad es 9-13 y así sucesivamente. En otras palabras, por cada punto de Rasgo que haya perdido una estrella, la dificultad de curarla sube un nivel en la escala CCU.

Ejemplo: Ray, después de su encuentro con Hiram el Gorila, finalmente consigue llegar a la oficina del Dr. Martin, donde le tratarán los huesos rotos, las contusiones menores y la halitosis. Ray ha perdido cinco puntos de Rasgos, por lo que la dificultad de tratarle es 19-29. El FM decide fijarla en 20. El Dr. Martin tiene siete dados de *medicina* y saca un 24. Ha conseguido Un Cierto éxito y Ray recupera dos puntos de Rasgos. Gracias, Doc.

Pâra evitar que las estrella se regeneren como Trolls, deberás restringirles las visitas a los doctores. Esto implica que debes llevar un cierto registro de sus actividades. Cada vez que una estrella visite un doctor, toma nota de cuántos puntos de Rasgo había perdido (la razón de la visita, básicamente). Esa estrella no puede volver a visitar a un doctor hasta que esté totalmente curado por curación natural/estancia en un hospital o **hasta que su pérdida total de Rasgos iguale o supere** lo que tenía antes de la última visita.

Por ejemplo, Ray no puede curar sus tres puntos restantes visitando a un doctor hasta que se cure por otras vías o hasta que su pérdida total de puntos de Rasgos iguale o supere cinco.

El hospital

Finalmente, hay un último recurso para los Realmente Hechos Polvo. Si el nivel de daño de una estrella es Más de lo que Puedas Imaginar por cualquier golpe determinado, es admitido de manera automática en un hospital y los doctores no le darán de alta hasta que firme una renuncia de responsabilidades. Además la estrella puede ingresar en cualquier momento.

En el hospital, una estrella recupera un punto de Rasgo por día (pero hay que consultar el capítulo de Rutinas que viene más adelante). Esto supone una curación realmente rápida (así de sencillo) excepto, claro está, que genera una detalladísima factura de hospital tan larga como los listines telefónicos de alguna ciudad. Cuando los contables de la CFI den con él, probablemente volverá a acabar en otro hospital.

Accidentes

"¿Porqué preocuparse? Todos nosotros llevamos un acelerador nuclear sin licencia en la espalda."

Hay una última manera de quedar herido que todavía no habíamos mencionado. Nos la sacaremos de encima y luego pasaremos al siguiente capítulo. Esta manera de quedar herido (como si no pudieses deducirlo leyendo el título de la sección) son los accidentes.

En realidad, en CAZAFANTASMAS los accidentes rara vez son accidentales. Cuando los Cazafantasmas caen de un edificio, antes que nada deberían no haber querido escalarlo: lo que les pueda pasar luego es culpa suya. Cuando no es culpa de los Cazafantasmas, lo es del Fantasmaster. Pero puede *parecer* accidental a ojos de los Cazafantasmas.

La mayoría de las heridas accidentales caen en la categoría de Alguna Cosa Choca Contra Otra; Ambas Sufren; Película a las Once. Estos tipos de heridas incluyen caer desde grandes alturas, que edificios se derrumben complacientemente sobre uno, conducir automóbiles en dirección de sitios muy duros, pilotar aviones en la misma dirección... bien ya coges la idea.

Son particularmente desagradables en CAZAFANTASMAS porque cuando se sufre un accidente no se puede tirar por *Bíceps* contra la cantidad de daño recibida ("¿Por qué?", preguntarás. "¿Por qué un tipo duro como yo puede salir tan mal parado de un accidente de tren como un tipo enclenque cualquiera?" Lo que pasa es que cualquiera que caiga desde grandes alturas o esté involucrado en un choque de trenes o lo que sea, acabará teniendo la misma forma después del golpe. Lo sentimos).

Cuando una estrella esté en un accidente, tira los dados que creas apropiados para el accidente (mira la lista, a continuación). El número que se saque es la cantidad en la que se supera la dificultad a efectos de determinar el daño. Si se saca un 30 significa que la estrella está Más Herida de lo que Puedas Imaginar. Pero no olvides que las estrellas pueden gastar Puntos de Churra para evitar accidentes (pueden pasar milagros, ya sabes) como en todas partes.

Aquí tienes unos cuantos tipos de accidentes y qué resultado tienen sobre tí:

Daño accidental

Tipo de accidente	Dados a tirar
Coches que topan suavemente Cazafantasmas que cae de un porche Librería vacía que cae sobre un Cazafantasmas	0
Coche que choca contra una farola Cazafantasmas que cae desde un piso de altura Librería repleta que cae sobre un Cazafantasmas	1
Coche que choca contra una cabina telefónica Cazafantasmas que cae desde dos pisos de altura Pequeña pared que cae sobre un Cazafantasmas	2

Coche que choca a gran velocidad contra un muro Cazafantasmas que cae desde tres o cuatro pisos Pared de ladrillo que cae sobre un Cazafantasmas	4
Colisión frontal de dos coches Cazafantasmas que cae desde cinco o más pisos Mina abandonada que se derrumba sobre un Cazafantasmas	7
Coche que choca contra Godzilla Cazafantasmas que cae desde cinco o más pisos sobre un desguace de coches Gran edificio que se derrumba sobre un Cazafantasmas	12

Estamos convencidos que puedes llenar tú solito los huecos que falten.

Resúmen

Aquí está todo lo que hace referencia al combate: saber cuando te encuentras en él y cuando dejas de estarlo; saber como moverse mientras dura y en qué orden; y saber como darle a alguien con algo y cúanto le afecta eso. El siguiente capítulo habla de como llevar material y presenta lo que habías esperado ansiosamente: ¡la Gran Lista de Material!



CAPÍTULO 4
Material y cómo llevarlo

Ahora hablemos un poco del Maravilloso Mundo de las Cosas que se Pueden LLevar por Ahí.

Carga

El material puede hacer cosas fabulosas por tí. El equipò adecuado puede salvarte la vida, atrapar un fantasma o incluso abrir una botella en el momento oportuno. Pero el material tiene un punto oscuro. Pesa. Algún material pesa lo suficiente para darte un mal rato.

A continuación presentaremos una Gran Lista con un montón de material anotado en ella. Cada pieza de material de la lista supone una carga para la persona que la lleva. Echa una ojeada a la lista y encuentra el Equipo de Protones. Verás que su carga viene indicada como 2 y 2. Esto significa que ocupa dos "manos" de espacio y pesa 2 "puntos de *Bíceps*". Todos el material está definido en sus manos y *Bíceps*.

Manos

Básicamente, cualquier cosa que se pueda poner en un bolsillo y olvidarse de ella y que además pueda ser manipulada con una mano, cuenta como "0" manos de espacio. **Ejemplo:** un encendedor.

Un objeto lo suficientemente grande para ser percebido y que no quepa en un bolsillo, pero que no requiera más de una mano para utilizarse, cuenta como una mano de espacio. **Ejemplo:** un walkie-talkie.

Un objeto que se pueda llevar en una mano pero que necesite de las dos manos para utilizarse de manera efectiva, cuenta como 1 mano y media de espacio (3/2). **Ejemplo:** un bate de beisbol.

Un objeto que ya requiera las dos manos para llevarlo es un objeto de dos manos. **Ejemplo:** un equipo de protones.

Los objetos más grandes (como las neveras) deben ser restringidos por el sentido común. Recuerda que aquí no estamos hablando de peso, sino de volúmen. Una cometa grande casi no pesa nada, peró aún así sigue ocupando dos manos.

El cuerpo de un Cazafantasmas está dotado de un montón de sitios donde llevar cosas. Probalemente hay más de las que vamos a detallar, pero hay *límites razonables*. Si una de tus estrellas quiere llevar más, piensatelo y dale una respuesta. Confiamos implícitamente en tu sentido común. Después de todo, has mostrado un notorio buen sentido comprando este juego.

Echa un vistazo a la Ficha Personal. Verás un diagrama realmente mono de un Cazafantasmas, con las áreas donde se pueden llevar objetos con un número anotado con una "M". Como puedes ver, un Cazafantasmas tiene espacio para objetos por volúmen de una mano en su cabeza (si están preparados adecuadamente, como un casco de minero o un ectovisor), dos en su espalda (con correas, como un paracaídas o un equipo de protones), dos espacios para objetos de una mano en el cinto (como bengalas, walkie-talkies o espadas) y dos espacios para objetos de una mano al final de cada brazo (conocidos tambien popularmente por el nombre de "las manos"). Como ya hemos dicho, hay más espacio (los policiías de la ciudad de Nueva York tiene els espacio equivalente de cinco manos en el cinto) pero estos son límites razonables.

Aquí hemos fijado un límite al material basado en el puro volúmen que ocupan. Pero, ¿es justo decir que un hombre que lleve el equivalente de siete manos de clavelillos lleva la misma cantidad que otro que lleve siete manos de barras de oro? ¡No! Por eso ahora debemos mirar tus *Bíceps*.

Bíceps

Como más cosas lleves, más difícil te resultará desplazarte. Pero la gente fuerte puede llevar más cosas que la débil, razón por la cual utilizaremos el rasgo de *Bíceps* para saber cuánto puede llevarse.

Como antes, los objetos pequeños e insignificantes y que pesan menos de medio kilo cuantan como 1/2 *Bíceps* en peso. Puedes acumular montones de encendedores en el bolsillo y no notar nada. Para cosas ridículamente ligeras y discretas, el FM puede decidir un peso de cero (pero mira la sección titulada "Infinitas manos").

Los objetos pesados cuentan por el equivalente de peso de un punto de *Bíceps*. Esto incluye cualquier cosa que no sea demasiado pesada para llevarla confortablemente durante largos espacios de tiempo. **Ejemplo:** las raciones de un día, un pequeño televisor de bolsillo.

Los objetos realmente pesados, cosas que normalmente no pensarías poder llevar durante largos períodos de tiempo, tienen un peso de 2. **Ejemplo:** un equipo de protones, un televisor portátil grande.

Las cosas más grandes, como las neveras, que se pueden mover pero realmente no se pueden llevar,

pueden tener el número de *Bíceps* que quieras. De verdad.

¿Y esto qué quiere decir? Pues bien, un Cazafantasmas está limitado en la cantidad de volúmen que puede llevar (como se ha explicado en la sección de "Manos"), pero también está limitado en la cantidad de peso que puede llevar. Un Cazafantasmas puede llevar tanto peso como su factor de *Bíceps* y no notar nada. Un Cazafantasmas puede llevar hasta dos veces su factor de *Bíceps*, pero entonces sí notará algo: sus Rasgos de *Acción* y *Aplomo* se reducirán en uno cada uno (un tipo inclinado, resollando y jadeando bajo el peso de una nevera, no parecerá demasiado imperturbable , ni se podrá mover demasiado rápidamente). Un Cazafantasmas que lleva tres veces sus *Bíceps* en peso... bueno, no puede. Una estrella o un extra no puede llevar más de dos veces sus *Bíceps* en peso, ni siquiera podría levantarse. Se quedaría inmóbil, estirando y levantando, renegando mientras los transeúntes se burlan discretamente. Puede arrastrar a una velocidad de Acción de 1, pero no lo puede levantarlo.

Si una estrella quiere llevar un objeto que pesa más de tres veces sus *Bíceps*... ni siquiera puede moverlo. Dos o más estrellas pueden combinar sus factores de *Bíceps* para intentar mover algo, suponiendo que todos puedan echar una mano (literalmente, por supuesto). O sea que si quiere hacerlo, le puedes sugerir que se busque ayuda.

Registro

El espacio reservado para "material" en la Ficha Personal está pensado para que una estrella pueda registrar tanto las manos (M) como el peso (B) de lo que está llevando. El jugador debería escribir el nombre del objeto en el espacio adecuado (para indicar dónde se encuentra en su cuerpo) y sumar el total de carga en la última fila. Utiliza el texto al final de la sección de material para recordar a los jugadores las eventuales penalizaciones que se sufren por llevar demasiado peso. Pueden utilizar la sección de "Actual" del espacio de Rasgos para registrar la pérdidas de *Acción* y de *Aplomo*.

Ejemplo: En el interior del Castillo Gris se encuentra el fantasma de su viejo propietario MacMeorghan y un gigantesco montón de ladrillos animados (conocidos únicamente por el nombre colectivo de "Bobo"). Ray Stantz ha llegado, él solito, al castillo con todo el material necesario para enfrentarse a sus enemigos.

Lleva un ecto-visor, un equipo de protones y una fantastrampa para utilizarla contra el fantasmagórico propietario. También se ha traido un bazooka del ejército de la época de la guerra de Corea para utilizarlo contra Bobo.

Los *Bíceps* de Ray son de 3. Este es el aspecto de su espacio de material:

ecto-visor 1M (cabeza)	1/2 B
equipo de protones 2M (espalda)	2 B
fantastrampa 1M (cinto)	1/2 B
bazooka 2M (manos)	2 B

El total de manos de Ray es correcto (de hecho todavía tiene espacio para otro objeto más en el cinto), pero lleva el equivalente en peso de 5 *Bíceps* en material. Su *Acción* y su *Aplomo* se reducen en uno cada uno (ambos se quedan en "1"). Si Ray dejase el bazzoka o el equipo de protones, no iría sobrecargado. Si dejase el ecto-visor o la fantastrampa, no le serviría de nada.

Infinitas manos

Si bien es cierto que una persona pueda acumular un montón de cerillas y monedas en sus bolsillos antes de percibir cualquier problema con su peso, sigue habiendo límites. Desde el punto de vista matemático, hemos dicho que determinados objetos no gastan "ninguna mano" de espacio. Esto implicaría que una estrella podría llevar un número infinito de, por ejemplo, pastillas de eucalipto mentolado, y no debería preocuparse por nada. Hay tres maneras de tratar esta eventualidad.

1. **Permitirla:** Hay algo ciertamente encantador en la idea de que a una estrella nunca le falten pastillas de eucalipto. Siempre y cuando las cosas no se salgan de madre ("¿No te lo dije? Son pastillas explosivas de eucalipto") deja que hagan lo que quieran.
2. **Gruñir:** Todos hemos llevado cosas alguna vez en nuestras vidas. Aunque esto no nos haga expertos, todos tenemos un conocimiento básico de lo que una persona normal puede llevar en circunstancias normales (aunque seguramente te vas a encontrar pocas circunstancias normales en una aventura con Cazafantasmas). Simplemente no permitas que nadie haga tonterías.
3. **Pillarlo después:** Puede ser que al final, quien lleve una cantidad infinita de algo pueda acabar encontrándose en un buen lío. Quizás las pastillas se le deshagan en el bolsillo por el calor, estropeando irreversiblemente un objeto importante. Quizás la bola de fuego de un brujo maligno hace explotar todos esos encendedores. O quizás el pequeño agujero en el bolsillo va dejando caer una a una las pastilla, dejando una pista a lo pulgarcito para el monstruo que le está siguiendo.

Objetos de oportunidad

> *"Dr. Venkman, ya que ha venido hasta aquí... ¿puede echarle un vistazo a la nevera?"*

Una última nota sobre la carga:

Cuando una estrella coge un objeto, no tiene porque cargar automáticamente con todo su peso. Por ejemplo, una estrella coge una silla para romperla sobre la cabeza de alguien. No tiene porqué pararse y recalcular el peso de la silla con el resto de su material para ver si la ha bajado repentinamente su factor de *Acción*. Porque no lo ha hecho.

Haz que las estrellas introduzcan objetos en su espacio de material y calculen la carga sólo cuando deban llevarlos durante algún rato.. Tú decides

cuando hay que calcularlo y cuando no. Pero no resulta difícil ver la diferencia entre llevar una bandeja de una habitación a otra y colgarse un rifle a la espalda durante una excursión por el bosque. La bandeja está en las manos de manera momentánea. El rifle es parte de tu mateial.

La única cosa adicional que hay que supervisar en una estrella es cuando intentan coger algo cuando tienen las manos ocupadas. Ve con cuidado con cosas como:

Egon: Voy a calcular el vector de distancia de nuestro lanzador de misiles utilizando la pantalla digital de mi calculadora de bolsillo.

FM: Muy bien, tira por *Coco*.

Egon: Mientras hago esto, ¿puedo tomar la medicina del frasco?

FM: Mmm, algo complicado, pero vale. Oh, oh, uno de los trogloditas te ha tirado una granada. Aterriza a tus pies, haciendo tictac.

Egon: La recojo y se la tiro de vuelta.

¿Cómo? Como FM, es responsabilidad tuya ver si és la calculadora o el frasco medicinal lo que cae al suelo mientras intenta hacer malabarismos con tres cosas en dos manos.

La Gran Lista de Material

Aquí tienes una lista repleta de objetos útiles, armas, chismes... montones de cosas pàra mantener tu campaña en un nivel óptimo de excentricidad. A continuación viene una explicación para que sepas en qué consisten todas esas cosas.

En el apartado de carga M se refiere a Manos y B a *Bíceps*. En el apartado de alcance Max indica el alcance Máximio e Inc el incremento de dificultad en hexágonos. En el apartado de bonificación Imp significa la bonificación al impacto y Daño la bonificación al daño, np significa "no procede".

Explicaciones de las armas

No vamos a explicar las armas cuerpo a cuerpo porque creemos que se explican bastante bien por sí mismas. Lo que viene a continuación es las descripción de la lista de armas a distancia. Que el título no te lleve a error. ¿Nos perdonas?

Bazooka: Se trata de un tubo largo que dispara proyectiles por un extremo (asegúrate de saber antes con qué extremo apuntar al blanco). Cuando los Cazafantasmas ayuden al Ejército a combatir contra un insecto gigante, pueden pedirle al Ejército que les preste bazookas y equivalentes modernos de un solo tiro de alta tecnología, LAW (siglas en inglés de armas anti-tanques ligeras) y RPG (en inglés, juego de rol...uy, perdón, granadas auto propulsadas). Los bazookas y sus equivalentes provocan +6 dados de daño en el hexágono donde impactan y en todos los adyacentes. En otras palabras, provocan grandes explosiones muy dañinas. Nunca dejes bazookas en las manos de Cazafantasmas a no ser que el argumento de verdad de la buena lo requiera.

Ballesta: Esta arma mortal pasada de moda tiene un montón de aplicaciones modernas, como los mercenarios de las series de televisión confirmarán. Se puede poner un montón de cosas en la cabeza de un proyectil de alta tecnología: explosivos (tratar como una granada a efectos de daño), bengalas, transmisores, drogas paralizantes, curas para cualquier aflicción, etc.

Rayo desintegrador: Esta arma no está disponible para los Cazafantasmas a no ser que la inventen o la descubran en el armario de una nave alienígena. A primera vista, el rayo desintegrador se parece a una de las armas de destrucción más temibles que nunca se hayan desarrollado: apunta a cualquier sitio, aprieta el gatillo y el blanco ara *pof* y desaparecerá en una nuve de humo (se tardará un Turno de Combate para cosas de tamaño humano, tres Turnos para cosas grandes y hasta 100 Turnos para algo realmente grande como un rascacielos).

El problema es que esas cosas no son destruidas: son "desintegradas". Sus atomos disociados y sus componentes siguen en la misma zona y si alguien les vuelve a disparar con un rayo reintegrador (ver seguidamente) reaparecen tan normales como lo habían sido anteriormente.

Si lo quieres incluir en una aventura, dále uno a cada uno en un bando y un reintegrador a cada uno en el otro bando para que todos los actores correteen, haciendo desaparecer cosas de la existencia y volviéndose a rematerializar momentos después. Si aparece un Fantasma cuando alguien está disparando, se desintegra la pistola (en vez del blanco).

Granada: Un explosivo que tiene un vago parecido con una piña. Actualmente hay granadas aturdidoras y granadas de shock y franadas de flash y granadas que parecen pastillas de eucalipto, pero los Cazafantasmas utilizan las buenas y viejas granadas en forma de piña. Ten con las granadas el mismo cuidado que con los bazookas. Vigila el entusiasmo infantil por parte de tus estrellas mientras las lanzan con gran abandono.

Pastel, tarta: Esta temible arma puede encontrarse en restaurantes, supermercados y en determinados escenarios naturales donde se estén filmando películas. Es una arma a distancia que se lanza. Si el atancante da en el blanco, la cantidad de éxito de la tirada sigue determinando el daño, pero el defensor sólo puede quitarse puntos de su *Coco*, *Aplomo* y *Acción* (las tartas sencillamente no pueden afectar a los *Bíceps*). Así que el blanco se limpie, se recuperan esos Rasgos.

Cuando aparecen las tartas de crema, lo suelen hacer con gran profusión.

Equipo de protones: Pequeños aceleradores nucleares sin licencia, los equipos de protones son una

La Gran Lista de Material

He aquí una lista de objetos útiles, armas, trastos –montones de cosas para mantener tu campaña a un nivel de excentricidad ideal.

Nombre	Carga		Alcance		Bonificación	
(armas distancia)	**M**	**B**	**Máx**	**Inc**	**Imp**	**Daño**
Bazooka	2	2	20	3		+6 A
Ballesta	2	1	15	3	+1	+1
Rayo desintegrador	1	1/2	5	1	np	S2
Granada	1	1/2	4	1/2		+5 A
Ametralladora	2	2	100	15	+2	+3
Pastel, tarta	1	1/2	3	1/2	np	
Pistola	1	1/2	5	1		+2
Equipo de protones	2	2	5	1		+3
Rayo reintegrador	1	1/2	5	1	np	
Rifle	3/2	1	50	10	+2	+2
Escopeta	2	1	10	1	+1	+3 S2
Harpón submarino	3/2	1	5	1	+1	+1 S2
Ladrillo	1	1/2	4	1/2		+1
Silla	1	1/2	3	1/2		+2
Cuchillo	1	1/2	5	1		+2 S2
Tommygun	3/2	1	15	2		+4

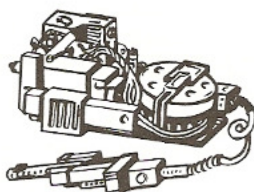
A= *El daño también afecta a las personas en hexágonos adyacentes.*

S2= *Este tipo de arma no es muy preciso. Empieza a segundo nivel de dificultad e incrementa un nivel por incremento de hexágonos de manera normal.*

Nombre	Carga		Alcance		Bonificación	
(armas c-a-c)	**M**	**B**	**Máx**	**Inc**	**Imp**	**Daño**
Hacha de batalla	3/2	1			+1	+3
Cachiporra	1	1/2			+1	
Nudillos de metal	0	1/2			+1	
Látigo	1	1/2			+1	+1 G*
Sierra mecánica	3/2	2			+1	+4 G*
Silla	3/2	1			+1	+1
Bastón	1	1/2			+2	
Sartén	1	1/2			+1	+1
Uñas largas	np					+1
Taladro	1	1/2			+1	+2
Florete	1	1/2				+2
Espada	3/2	1			+2	+1
Sombrilla	1	1/2				+1

Las bonificaciones al daño para todas las armas (incluyendo los equipos de protones) sólo afectan a los seres físicos.

G*= *Es una arma de uso peligroso. Cuando se saque un Fantasma al utilizarla, podría rebotar sobre el usuario.*



arma básica para los Cazafantasmas. El meneante rayo emitido por el equipo de protones chamusca paredes, abre brechas en paredes de madera, destroza candelabros y tapicerías... y ocasionalmente captura fantasmas.

Los equipos de protones tienen dos ajustes básicos. El ajuste de "ataque" es el principal. Un impacto con éxito por parte de un equipo de protones reduce los Rasgos de un Fantasma (ver "Fantasmología"). El ajuste de "contención" se utiliza para crear una jaula de rayos de protones alrededor de un fantasma y moverlo hacia donde los Cazafantasmas quieran. Normalmente deben cooperar dos Cazafantasmas para utilizar correctamente el ajuste de contención y la *Ectopresencia* de un fantasma debe haber sido reducida a cero antes de que pueda incluso funcionar (o el fantasma sencillamente se escapa). Normalmente, el ajuste de contención se utiliza para mover a un fantasma atrapado directamente encima de una fantastrampa, que entonces es activada.

Los espectros o espíritus *invisibles* o *inmateriales* solo pueden quedar afectados por el ataque de un equipo de protones si pueden ser apuntados con precisión (es decir, cuando se manifiestan con una forma visible). En algunos casos, las ayudas tecnológicas pueden revelar un aura fantasmal, haciendo la presencia ectoplasmáticoa vulnerable a ataques con rayos de protones.

El cruce de dos equipos de protones ajustados en ataque resulta en una explosión catastrófica. De hecho, esta explosión es tan catastrófica que el cruce de rayos sólo puede suceder si se hace a propósito, o cuando dos Cazafantasmas disparan equipos de protones en el mismo turno contra el mismo blanco y ambos sacan un seis.

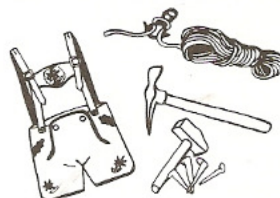
Rayo reintegrador: Esté donde esté el rayo desintegrador, el rayo reinegrador no está muy lejos. Es un pequeño objeto con forma de pistola; siempre que se dispare contra lo que solía ser una persona desintegrada, se reintegra instantáneamente en su forma verdadera. (Nota: Si nadie ha visto la persona o la cosa desintegrada, todavía se puede encontrar por la peculiar intensidad EPC asociada con la desintegración) Si un Cazafantasmas dispara alguna vez con uno de estos, proporciona al fantasma la habilidad de *materializarse* (ver "Fantasmologia") durante un dia.

Harpón submarino: El harpón submarino es como una ballesta (ver más arriba) excepto que no dispara ni tan lejos, ni con tanta precisión. Es algo más pequeño y siempre se puede atar una cuerda al harpón si quieres domar a un monstruo y ser arrastrado por toda la creación.

Tommygun: Es como una pistola, sólo que proporciona más dados de daño. Recuerda que los Cazafantasmas no son tipos malos y que la gente no se muere, por lo que el Tommygun sólo debe utilizarse en aventuras ambientadas en los años 30.

Nombre	Carga	
(otras cosas)	**Manos**	**Bíceps**
Equipo de montañismo	2	1
Traje anti-baba	2	1
Analizador ionización atmosférica	2	1
Video-analizador de aura	2	2
Equipo de playa	2	1/2
Bicicleta (llevada a mano)	2	1
Altavoz	1	1/2
Teléfono celular	np	np
Ordenador portátil	3/2	1
Repplivehículo ECTO-1	np	np
Ecto-visor	1 (cabeza)	1/2
Linterna	1	1/2
Linterna Realmente Grande	1	1
Contador Geiger	3/2	1
Fantastrampa	1	1/2
Giga-metro	1	1
Cámara de infrarrojos	1	1/2
Megablindage	0	2
Paracaídas	2	1
Placa EPC	0	1/2
EPCmetro	1	1/2
Red de protección	np	np
Equipo de protones	2	2
Estimulador psíquico	np	np
Radio portátil	1	1
Patines (llevados a mano)	1	1/2
Equipo de submarinismo	2	2
Aspersor de baba	2	2
Espectroscopio	3/2	2
Libros de conocimientos ocultos	3/2	1
Uniciclo	3/2	1
Cámara de video	3/2	1
Walkie-talkie	1	1/2

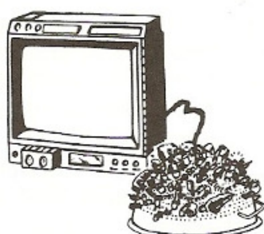
Explicaciones de las otras cosas



Equipo de montañismo: Utilizando el equipo de montañismo adecuado, los Cazafantasmas consiguen tres dados adicionales de *Bíceps* o *escalar* para escalar el Matterhorn o un rascacielos o el hueco de un ascensor. El equipo de montañismo incluye clavijas, piolets, cuerda, grapas e incluso un par de coquetos pantalones tiroleses de cuero.

Traje anti-baba: Cuando se lleva puesto este traje, ayuda a evitar que un Cazafantasmas sea *babeado*. Es una cosa grande y abultante que parece un traje anti-radiación, pero de color plateado brillante: muy hábil. Cuando se lleva este traje, el Cazafantasmas puede tirar tres dados adicionales de *Acción* para evitar un ataque de *baba*. Incluso si es *babeado*, el efecto sólo dura dos Turnos de Combate (o, si no se está en combate, lo suficiente para que alguien aparezca y le vea en tan desagradables condiciones). Luego la baba gotea sin ningún otro efecto.

Analizador de ionización atmosférica: Este instrumento recoge muestras en búsqueda de las trazas ionizadas de la actividad EPC y puede utilizarse fara fechar sucesos paranormales, como se utiliza el carbono-14 para fechar fósiles y cosas parecidas. ¿Que cómo funciona? Es algo técnico.



Video-analizador de aura: El propósito de este práctico artilugio de laboratorio es doble: no solo indica el estado emocional del sujeto que lleva el casco (indica si el sujeto está mintiendo, enamorado, le duele algo, etc) sino que también revela su esencia arquetípica (en términos no técnicos, la propia imágen del sujeto: héroe, emperatriz, estrella del cine, genio, bestia salvaje, diosa de la fertilidad, etc). Si, por ejemplo, el sujeto está poseido, muestra el perfil de la entidad que posee al sujeto.



Equipo de playa: Una gran ganga que incluye un enorme balón inflable, una red y un balón de voley, gafas de sol, una resistente sombrilla, un loro, un montón de crema bronceadora, toallas grandes, un frisbee y otra parafernalia esencial. ¿Qué para qué sirve? ¿Qué tiene que ver con la caza de fantasmas? No idea. Pero parece muy popular.

Bicicleta: Este es un peculiar aparato que permite a los Cazafantasmas desplazarse a más velocidad por carreteras asfaltadas. En bicicleta, una estrella tiene una *Acción* de 7 a efectos de desplazamiento, únicamente por carreteras asfaltadas. Cuando se va en bicicleta, esta cuenta como 2 manos (a no ser que seas realmente bueno) y 0 *Bíceps*.



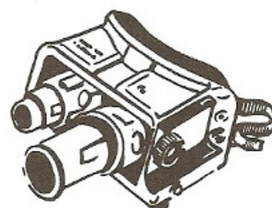
Altavoz: No hay nada como un altavoz para hacerte oir sobre el murmullo de una fiesta. O para decirle a un fantasma que se rinda antes de que vayas a por él.



Teléfono celular: Se trata de un teléfono que se puede instalar en el replivehículo ECTO-1 para conversaciones en movimiento. Resulta algo extravagante (mil dólares o más de alquiler cada més), pero es un buen signo de estatus.

Ordenador portátil: Es un resistente ordenador portátil que los Cazafantasnmas pueden utilizar siempre que haya cerca una toma de corriente (las franquicias con éxito pueden tener la versión que va con pilas, que resultan extraordinariamente caras). Con el PC, los Cazafantasmas pueden transportar montones de información sobre cualquier tema (es decir, cualquier tema para el cual exista un disquette con archivos de texto) y programas para calcular montones de cosas, así como un montón de juegos. Siempre que el OP sea trasportado, conectado a la corriente y encendido, el Cazafantasmas deberá hacer una tirada de *Coco* (o del talento de *programación de ordenadores*) para poder utilizar correctamente el ordenador. Si falla, no puede descifrar lo que quería descifrar. Si aparece un Fantasma, el ordenador se cae al suelo y no puede volverse a utilizar hasta que sea reparado... o quizás proporciona información incorrecta al Cazafantasmas en un momento crítico.

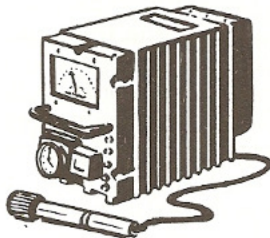
ECTO-1: Este replivehículo de diseño, carrocería de fibra de vidrio y chasis de acero tubular lo facilita CFI bien ya montado, bien en forma de kit (según la disponibilidad). Tiene espacio para alojar tres Cazafantasmas con comodidad o hasta seis en circunstancias bastante desesperadas. Su generosa capacidad de carga aloja toda una gama de material para investigación y eliminación paranormal. Las sirenas permiten indicar a los vehículos inferiores que se aparten de su camino y una gran figura de plástico en el techo proporciona publicidad gratuita. Un pequeño defecto es que es tan poco discreto como un alce escondido dentro de una nevera.



Ecto-visor: Estas gafas buscadoras de espectros permiten al Cazafantasmas ver manifestaciones ectoplasmáticas que todavía no se han materializado en el plano supra-etérico. En otras palabras, te permiten ver fantasmas, incluso aquellos que no quieren ser vistos. También te eliminan la visión periférica y parece estúpido llevarlos en determinadas circunstancias, como dentro de un ascensor.

Linterna: Este pequeño objeto a pilas proyecta un rayo de luz y convence a la mayoría de Cazafantasmas que no van andando en la oscuridad, aunque en realidad lo están haciendo. Tira (en secreto) un Dado Rojo cuando alguien encienda una linterna: si aparece el seis, la linterna fallará en algún punto crucial de la aventura.

Linterna, relamente grande: Se trata de una linterna más grande que es funcionalmente idéntica a la anterior. La Linterna Realmente Grande es un poco más brillante, pero lo más importante es que se puede utiliza como cachiporra. Los policías llevan LRGs y saben utilizarlas de las dos maneras.



Contador Geiger: ¿Fantasmas radiactivos? ¿Porqué no? Además, hay muchos otros usos para contadores Geiger. Tus estrellas puden encontrarse con un monstruo radiactivo o deban explorar Chernobyl para saber qué pasó (también son útiles para detectar problemas de funcionamiento de los aceleradores nucleares sin licencia, ¡qué indirecta!).

Fantastrampa: Una pequeña caja que almacena y transporta un fantasma capturado. La tapa se abre apretando un pedal de pie que se conecta con la caja por un cable de cuatro metros. Al abrirse, la fantastrampa produce un luminoso cono blanco de fuerco psicocinética que canaliza al fantasma hacia el interior de la trampa. Cuando se deja de apretar el pedal, la trampa se cierra. El campo tarda uno o dos segundos en neutralizar las propias energías ectoplasmáticas del fantasma, por lo que un espectro podría escaparse de la trampa antes de ser succionada hacia su interior, a no ser uqe el rayo de contención de un equipo de protones lo retenga en esa posición.

Después de la captura, se almacena el fantasma en el interior de la red de protección en la sede de la franquicia de los Cazafantasmas.

Giga-metro: Uno de los últimos inventos de Spengler y Stantz, el giga-metro mide la energía psicomagnética en GeV: giga electrón volts. Funciona realmente bien para detectar baba ambiental.



Cámara infrarroja: Estas cámaras pueden fotografiar fantasmas en la oscuridad, incluso cuando los fantasmas son normalmente *invisibles*. La cámara puede funcionar a control remoto (con Bastante dificultad) para comodidad y descanso de los Cazafantasmas o puede programarse para fotografiar según las pautas indicadas (también es una tara de Bastante dificultad). *Coco/fotografía* son un Rasgo y un talento importantes.

Mega-blindaje: Puedes utilizar el mega-blindaje durante uno o dos episodios antes que los Fantasmas del Guión aparezcan y se lo lleven. Puede ser desarrollado por un técnico de los Cazafantasmas. El mega-blingaje es una armadura de metal de más de dos metros en el interior de la cual puede entrar con calzador una persona. Tiene un equipo de protones internalizado, que dispara desde las manos en plan comic. Proporciona al usuario +3 *Bíceps*, *inmunidad física* menor, *inmunidad protónica* y *vuelo*.

Paracaídas: ¿Qué más se puede añadir? Debes suponer que un paracaídas siempre funciona a no ser que la estrella saque un seis y te sientas muy, pero que muy perverso.

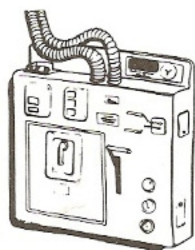
Placa EPC: El último desarrollo en el material de detección para Cazafantasmas, las placas EPC son equeñas placas de plástico con un imperdible para pegarlas (y estropear) a la camisa y una pequeña tira de papel rosa en la parte plástica. Cuando se exponen a cualquier actividad EPC mayor de lo corriente, la tira rosa se vuelve azul. Eso es todo.

Se pueden facilitar placas EPC a clientes preocupados por actividades recurrentes; se pueden dejar durante toda la noche por toda una casa encantada para determinar los hábitos de paseo de un fantasma; se pueden combinar con placas de identificación de grandes instalaciones para que los trabajadores sepan cuando sus amigos están poseidos por un demonio... o muchas más cosas.



EPCmetro: Los medidores de energía psicocinética son "buscadores de fantasmas", que miden las valencias locales de EPC para descubrir actividades paranormales. Cuando un fantasma se encuentre en

las proximidades, se encenderán unos atractivos intermitentes y se desplegarán los brazos del EPC. Cuanto más cercana y potente sea la presencia fantasmagórica, más se levantarán los brazos y más insistentemente parpadearán las luces.



Red de protección: Una red de protección es grande e inmóbil. Puede almacenar con seguridad un número extremadamente grande de fantasmas. Después de muchas aventuras puede que empiece a estar lleno y que empiece a amenazar su colapso. Pero esto sólo puede ocurrir su tú lo instigas (y después de dar muchos avisos a los jugadores). Si empiezan a preocuparse, déjales construir una segunda red.

Estimulador psíquico: Se trata de un aparato de despacho de gran tamaño con cables que acaban en un casco plateado de aspecto ridículo. Se utiliza para determinar si alguien tiene potencial psiónico de verdad o simplemente está tomando el pelo a los Cazafantasmas. Cuando uno se coloca el casco y se activa el aparato, el aparato proporciona un +4 al Rasgo de *Poder* (ver "Magia y ciéncia") de quien lleva el casco puesto, pero únicamente si éste tenía *Poder* al empezar. Tira un Dado Rojo al encender este chisme: si aparece el seis, se consigue un +8 al *Poder* y se desarrollan todas las habilidades especiales del capítulo de "Fantasmología". Claro que al apagar la máquina la locura y todos esos poderes desaparecen para siempre... o al menos hasta la secuela.

Radio portátil: Es como un walkie-talkie, sólo que un poco más grande y con más alcance (como unos treinta kilómetros o así).

Patines: Unos de los objetos más temibles creados por la humanidas, los patines son unos aparatos con ruedas que se atan a los pies de las personas que quieren saltar a la gente fuera (o dentro) de la acera y que disfrutan moviéndose en círculos sobre superficies planas. Proporcionan a quien los lleva +2 en *Acción* únicamente a efectos de velocidad de movimiento. Cuando aparezca un Fantasma, el patinador se encuentra bajando por una pendiente pronunciada, muy pronunciada y es demasiado tarde para frenar. Ya sabes como acaba.

Equipo de submarinismo: Una traje de submarinista es útil cuando se investigan alcantarillas encantadas, historias de monstruos marinos y situaciones acuáticas similares. Un traje típico con un tanque proporciona suficiente oxígeno para 30 minutos de vida. Se necesita una cierta habilidad para nadar con un traje de submarinista si no se sabe cómo hacerlo. Si una estrella quiere hacer algo más que limitarse a chapotear muy lentamente, deberá tirar por *Bíceps* o *Acción* o por el talento de *nadar*.

Aspersor de moco: Se trata de un aparejo transportable a la espalda que se utiliza para distribuir en una amplia zona baba (ectoplasma cargado psicomagnéticamente), habitualmente para afectar multitudes y edificios poseidos. La obtención de grandes cantidades de baba puede resultar problemática.

Espectroscopio: Se trata de un aparato con aspecto de caja con una cámara interna que, por extraño que parezca, no tiene nada que ver con los espectros. Se pone algo en el interior, se enciende el espectroscopio y se tira por *Coco* (o por el talento de *química*). Si la tirada tiene éxito, el Cazafantasmas descubre la composición química del objeto. ¿Y eso para qué sirve? Bueno, resulta importante cualdo se analiza algo anienígena o cuando se intenta crear Ciencia Extraña. O sea que no permitas que tus estrellas analicen algo sin utilizar su espectroscopio.

Libros de conocimientos ocultos: Todo buen ocultista debería tener acceso a uno o más libros ocultos. Incluso puede que tenga una biblioteca bien surtida. Algunos de los libros más típicos son: la "Guia de sociedades y sectas secretas" de Roylance, la "Guía de espíritus Tobin", el "Catálogo de horrores sin nombre y qué hacer con ellos" de Spate, el "Gran libro de conocimientos ocultos" de Fredde y, por supuesto, el "Manual de los Cazafantasmas" de Allson, Kaufman et al.

Puedes permitir a tus Cazafantasmas que encuentren pistas en estos libros o que consulten los hechos adecuados y ocasionalmente los puedes utilizar para desencallar una aventura.

Uniciclo: Es como una bicicleta, pero requiere una tirada Bastante difícil de *Acción* cada Turno que se monte. Cuando tu bicicleta se rompa, puedes converetirla en uniciclo (al menos en las películas) para realizar persecuciones locas en el interior de unas galerías comerciales.

Cámara de video: Si tienes suficiente dinero, se trata de lo que hay que adquirir ineludiblemente. Enciende el video y registra un ataque por parte de un fantasma. Algunos fantasmas, claro está, no van a quedar registrados en el video (como los vampiros, por ejemplo). Los Cazafantasmas también pueden utilizar el video para grabar anuncios para la televisión local.

Walkie-talkie: Una necesidad absoluta para un grupo obligado a separarse mientras persiguen un fantasma. Los walkie-talkies tienen un alcance de unos cientos de metros, recogen un montón de estática y conversaciones de los camioneros que circulan por las proximidades y puede que dejen de funcionar en la presencia de potentes fuerzas psicocinéticas...

CAPÍTULO 5
Rutinas

Hay algunas situaciones que parecen repetirse con cierta frecuencia en las aventuras de Cazafantasmas: persecuciones en coche, escenas en la sala de un tribunal... y estancias en un hospital. Como suceden tan a menudo, hemos creado un sistema por el cual tu pobre y cansado cerebro recibirá una ayuda. A continuación vienen cinco rutinas: secuencias de sucesos sistematizados que puedes utilizar como base para escenificar cada tipo de encuentro. Por cierto, si mientras diriges tus propias campañas te encuentras que determinadas acciones suceden bastantes veces, puedes transformarlas en rutina utilizando los métodos que se muestran a continuación.

Cómo funciona una rutina

Cada rutina se divide en tres pasos llamados "A", "B" y "C". En cada paso hay seis posibilidades. Cuando las estrellas quieren hacer algo para lo cual exista una rutina, tiras un dado y consultas el párrafo correspondiente a ese número e la sección A. Si has acabado con ello, vuleves a tirar y vas a la sección B y finalmente a la C.

No tienes porqué utilizar la rutina exactamante de la manera que está escrita. Puedes simplemente leerla y utilizar las "posibilidades" para estimular tus propias ideas interesantes de lo que les puede suceder a los Cazafantasmas. O puedes modificar las cosas que indica la rutina mientras vas tirando los dados. No se supone que sea un método cerrado para tratar estos sucesos; se han pensado para proporcionarte ideas sobre las cuales basar una buena experiencia de rol.

Por cierto, algunas de las posibilidades tienen secciones de éxito/fracaso. Cuando utilices alguna de estas, los Cazafantasmas deberán sacar una tirada de Rasgo o de talento para poder utilizar la parte de "éxito". En caso contrario... bien, ya sabes lo que pasa. En una rutina, no necesitas utilizar el CCU para interpretar los niveles de éxito: ya está representado en la secuencia.

Cuando se te indique que sumes uno al dado y saques un seis, sigue contando como seis. Si debes restar uno y sacas un uno, sigue contando como uno.

Y una nota final: la razón por la cual no hay rutina de "combate" (que en principio parecería tener sentido, dada la frecuencia con la que parecen suceder los combates) es que los jugadores necesitan tener control sobre su destino cuando se trata de situaciones de vida y muerte. Por eso utilizamos el sistema de combate para proporcionarles el máximo control posible. Recuérdalo cuando utilices estas rutinas: nunca dejes que la tirada de un dado de seis caras determine el destino de nadie.

Tus estrellas son perfectamente capaces de complicarlo todo ellas solitas, gracias.

Persecución de vehículos/Vehículo contra el tiempo

Utiliza esta rutina siempre que los Cazafantasmas necesiten seguir a alguien o llegar de un sitio a otro con prisas. Si se trata de una persecución, utiliza la primera sección C. Si es una rutina de carrera contra-reloj, utiliza el final C alternativo.

SECCION A

1. El coche arranca perfectamente.
2. El coche arranca perfectamente pero está en la reserva. Conseguir gasolina.
3. No encuentras las llaves del coche. Haz una tirada de *Coco* de Una Cierta dificultad.
   Exito: Las encuentras y enciendes el motor.
   Fracaso: Debes coger un taxi.
4. El motor se enciende, pero saca humo y petardea. Incrementa en un nivel la dificultad de las tiradas por éxito/fracaso de la sección B.
5. El coche arranca, pero se cala . Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Incrementa en un nivel la dificultad de las tiradas por éxito/fracaso de la sección B.
   Fracaso: Vuelve a tirar en la sección A, sumando uno al dado.
6. El coche no arranca de ninguna manera. Tendrás que coger un taxi.

SECCION B

1. Conducción suave.
2. Un trailer bloquea un cruce. Haz una tirada de *Aplomo* de Una Cierta dificultad.
   Exito: Convences al camionero que quite el trailer de tu camino.
   Fracaso: La escena se pone mal. Dedes tratar con un policía y un camionero enfadado.
3. El semáforo cambia de golpe. Haz una tirada de *Acción* de Bastante dificultad.
   Exito: Sales de esta con una clavado de frenos. Gasta dos Puntos de Churra o consigue una multa.

Fracaso: ¡Accidente! El vehículo queda estropeado.

4. Hay un atajo por los alrededores. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Lo recuerdas. Resta uno al dado en la sección C.
   Fracaso: No lo recuerdas.
5. Presa escurridiza, tráfico denso. Vuelve a tirar en la sección B sumando uno al dado. Si vuelves a conseguir este resultado pasa a la sección C.
6. Haz una tirada de *Bíceps* de Bastante dificultad.
   Exito: Sigues a pie.
   Fracaso: Caes al suelo rendido y sudado. Se acaba la rutina.

SECCION C
(Versión persecución de vehículos)

1. ¡Atrapas a tu presa!
2. Acabas siguiendo un coche equivocado. Vuelve a B.
3. ¡Atrapas a tu presa! Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Recuerdas cerrar el coche al salir de él.
   Fracaso: Olvidas cerrar el coche. El vehículo ha desaparecido cuando vuelves.
4. Justo cuando el malvado se rendía, una camioneta se avalanza sobre tu coche. Haz una tirada de *Acción* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Frenas a tiempo. ¡Has capturado al bellaco!
   Fracaso: Intentas frenar, pero chocas contra el coche del villano. Ahí estas, pero tu coche está hecho un asco.
5. Tu y tu presa conducís codo a codo. Resuelve rondas de combate entre los ocupantes de ambos coches hasta que uno no pueda seguir.
6. Tu y tu presa os veis rodeados de repente por una gran celebración política o de gastronomía étnica o por un carnaval o lo que sea. Haz tiradas de *Aplomo* y *Acción* de Bastante dificultad.
   Exito: Consigues pillar a tu hombre en medio del fregado.
   Fracaso (una o ambas tiradas): Alguien te empuja y pierdes a tu presa entre la multitud.

SECCION C
(Versión desplazamiento a algún sitio)

1. ¡Llegas a tiempo!
2. Llegas a una dirección equivocada. Vuelve a tirar en la sección C sumando uno al dado.
3. LLegas al sitio, pero no hay dónde aparcar o sea que debes aparcar en doble fila. Haz tiradas de *Coco* y de *Aplomo* de Bastante dificultad.
   Exito: Prevés la llegada de la policía y dejas una nota convincente que explica la presencia de tu coche en doble fila.
   Fracaso (una o ambas tiradas): La grua se te lleva el coche.
4. Al llegar, aparece un coche derrapando que te quiere quitar el aparcamiento. Haz una tirada de *Acción* de Un Montón de dificultad.
   Exito: ¿Aparcas antes! Ahora debes discutir con el airado conductor.
   Fracaso: Los dos vehículos chocan al intentar aparcar simultáneamente. Ahora debes tratar con un conduuctor airado y con los mecánicos del garaje.
5. La dirección a la que debes llegar no es accesible con el vehículo que tienes. Cambia a tracción sanguínea (a pie) y abandona el vehículo.
6. El lugar donde llegas está habitado por gente que no tiene ni la menor idea de porqué te encuentras aquí, quién eres ni de qué les estás hablando.

Obtención de un permiso/documento legal

Utiliza esta rutina siempre que la policía (o el FBI o la APMA o quien sea) diga a los Cazafantasmas que necesitan una licencia de obras o los papeles de una inspección de la instalación eléctrica o lo que sea.

SECCION A

1. Te presentas en el lugar indicado.
2. Llamas a información para que te digan como ir al sitio adecuado y te dejan colgado en espera mientras se oye esa músiquilla tan simpática. Vuelve a tirar mañana en A.
3. Visitas el lugar adecuado. Haz una tirada de *Aplomo* de Bastante dificultad.
   Exito: Saviamente, te has vestido como un profesional.
   Fracaso: Llevas ropa sucia o el traje de faena de los Cazafantasmas. Incrementa en un nivel la dificultad de las tiradas por éxito/fracaso en la sección B.
4. Llegas al lugar indicado pero los ascensores no funcionan. Haz una tirada de *Bíceps* de Bastante dificultad.
   Exito: Subes 14 pisos hasta donde querías llegar.
   Fracaso: No puedes hacerlo. Vuelve mañana y vuelve a tirar, a ver si los han arreglado.
5. La secretaria del funcionario que debes ver no permite que pase nadie sin previa cita. Haz una tirada de *Acción* de Bastante dificultad.
   Exito: La esquivas y entras. Incrementa en un nivel la dificultad de las tiradas por éxito/fracaso en la sección B.
   Fracaso: Te bloquea la entrada y llama a los guardias de seguridad.
6. La entrada del edificio está cerrada por reparaciones. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Encuentras la entrada lateral.
   Fracaso: ¡No puedes entrar! Frustrado, empiezas a golpear las ventanas y muy pronto se te llevan al cuartelillo.

SECCION B

1. Encuentras la oficina adecuada y gente dispuesta a ayudarte.
2. Paseas sin rumbo fijo como un patán, abriendo puertas de lavabos y de salas de espera. Tratas con personal de mal humor.

3. Te paras en la cafetería para echar un mordisco. El reloj de la cafetería no funciona bien y llegas tarde, tarde, tarde para tu cita. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Convences a la persona para que te ayude.
   Fracaso: Debes volverlo a intentar. Tira en B la semana siguiente. Mientras tanto has violado alguna normativa y sufrirás por ello.
4. Llegas con el ascensor a la planta indicada, pero un tipo de aspecto sórdido te quiere volver a entrar en el ascensor. Haz una tirada con oposición de tus *Bíceps* contra sus *Bíceps* de 3. Si ganas, puedes salir. Si no, te atraca.
5. Llegas a la planta indicada, pero en el ala equivocada y la única conexión está en el vestíbulo. Vuelve a tirar en B.
6. Llegas al lugar indicado, pero te dicen que la persona que pueda ayudarte acaba de salir justo antes de que llegases. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Te das cuenta que no volverá. Vuelve a tirar mañana en B.
   Fracaso: Esperas, esperas y esperas. Para cuando te das cuenta que esa persona no volverá hoy, todos se están riendo de tí. Vuelve a tirar mañana en B e incrementa en un nivel las tiradas por éxito/fracaso.

SECCION C

1. Te ayudan de una manera rápida y eficiente y todo está arreglado.
2. Te ayudan, pero hay un apagón y el ordenador se apaga. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Te das cuenta de las implicaciones de este apagón y consigues cargar 500 dólares a una cuenta que nunca seá registrada.
   Fracaso: Vuelves mañana y tiras en B.
3. Llegas al lugar indicado, pero la oficina está encantada. Te ofrecen oplvidar todas la multas y resolver rápidamente todo el papeleo si combates contra un poltergeist de *Poder* 3 y *Ectopresencia* 3.
4. Has olvidado el talonario y no acenptan dinero en efectivo. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Les convences de que te acepten dinero en efectivo.
   Fracaso: Vuelve mañana y tira en B e incrementa en un nivel las tiradas por éxito/fracaso.
5. Te dan más de 20 kilos de formularios para que los cumplimentes en la oficina de al lado. Haz una tirada de *Bíceps* de Bastante dificultad.
   Exito: Lo consigues, pero te parece que tienes una hernia. Visita a un doctor.
   Fracaso: Se te caen algunos papeles por una ventana y te multan con 100 dólares. Vuelve a tirar en C.
6. Completas lo que crees es todo lo que quieren. Luego te envían a otra oficina a acabar las diligencias. Vuelve a empezar en A. Si en la segunda pasada vuelves a conseguir este resultado, has conseguido acabar.

Visita a un tribunal

Utilizalo cuando los Cazafantasmas hayan denunciado a alguien por falta de pago... o más probablemente, cuando alguien los haya denunciado por alguna terrible destrucción de propiedades. También sirve para sacar e esos impetuosos Cazafantasmas en fianza.

SECCION A

1. Te lo montas para que un abogado relativamente asequible te represente.
2. Decides representarte a tí mismo e intentas empollar libros jurídicos en la biblioteca. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Encuentras los precedentes adecuados y estás preparado con una sensata linea de razonamiento.
   Fracaso: Escoges una linea de defensa absurda. Incrementa en un nivel la dificultad de todas las ucesivas tiradas por éxito/fracaso en las secciones B y C.
3. Conoces a un abogado. Recomienda un acuerdo fuera de los tribunales; llamas a la otra parte en el caso. Haz una tirada de *Aplomo* de Bastante dificultad.
   Exito: Acordais un compromiso rápido y acabas poseyendo unos 300 dólares en multas legales. la rutina ha acabado.
   Fracaso: Enloqueces tanto en tu conversación que nada te impedirá ir a los tribunales. Tu procaza lenguaje telefónico añade al caso un cargo por obscenidad.
4. Quieres un abogado. Por recomendación de un amigo consigues una entrevista con uno de los miembros fundadores del bufete Mandón, Musgoso, Martin y Lío. Ella te escucha atentamente y parece la abogado perfecta para tí. Haz una tirada de *Coco* de bastante dificultad.
   Exito: Te das cuenta que los libros que están en las estanterías corresponden a casos que resultaron fabulosamente caros para los clientes y que se alargaron durante mucho, mucho tiempo. Buscas en otro sitio. Vuelve a tirar (si vuleves a sacar este resultado, consigues un buen abogado y pasas a B).
   Fracaso: La contratas sin darte cuenta que el bufette es muy, pero que muy caro y le falta personal. Dobla todos los honorarios y reduce a la mitad todas las gratificaciones que se proporcionan en la sección C.
5. Necesitas un abogado. Por recomendación de un amigo consigues una entrevista con el bufete de Sucio, Muermo, Bestia y Corto. Te escuchan atentamente y parecen los abogados perfectos para tu caso. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Te das cuenta que mientras te escuchan hacen garabatos estrañamente parecidos al símbolo del dolar y a la palabra “Tahití” en sus blocs de notas. Te despides amablemente de ellos y te vas. Vuelve a tirar (si vuelves a sacar este resultado, consigues un buen abogado y pasas a B).

Fracaso: Los contratas, sin darte cuenta que están corrompidos hasta la médula. No consigues gratificaciones y pagas el doble de honorarios en la Seción C.

6. ¡Consigues a Clarence Estrecho, el famoso abogado, para que te defienda de oficio! Pero tienes la desagradable sensación de deberle un favor... que se lo cobrará más adelante.

SECCION B

1. El juicio empieza sin ningún contratiempo.
2. La mañana del juicio tienes hambre y te quieres tomar un frankfurt y una taza de café. Haz una tirada de *Acción* de Bastante dificultad.
   Exito: Cosigues pasar por el vestíbulo sin mancharte tu traje nuevo.
   Fracaso: Pasas el resto del dia con un aspecto absolutamente idiota, intentando ocultar las manchas de mostaza mientras testificas. Incrementa en un nivel la dificultad de todas las tiradas por éxitop/fracaso en la sección C.
3. Si tienes un abogado, haz una tirada de *Coco* de 4 dados de Una Cierta dificultad. Si no, utiliza tu propio *Coco* en una tirada de Un Montón de dificultad.
   Exito: Reduce a la mitad todas las penalizaciones en contra tuya.
   Fracaso: Dobla todas las penalizaciones en contra tuya.
4. El alguacil y el juez hablan durante unos minutos; el juez os reclama a tí y a tu abogado para una rápida conferencia. Resulta que alguien ha olvidado cumplimentar un documento importante y que por error se ha insertado información referida a otro caso. El juez levanta las manos: el procedimiento no se puede violar sin crear una sólida base para la apelación. El juicio se pospone: vuelve a tirar en B, añadiendo uno al resultado.
5. Se forma un tumulto en la sala cuando un espectador de aspecto bastante raro salta hacia el Cazafantasmas gritando que está aliado con el demonio. Haces un discurso improvisado y una tirada de *Aplomo* de Bastante dificultad.
   Exito: Demuestras ser la víctima de un marcado prejuicio y el jurado se apiada de tí. Reduce en un nivel las tiradas de éxito/fracaso en la sección C.
   Fracaso: Tu abogado (o tus amigos) intentan frenéticamente hacerte callar mientras tu insultas de manera francamente blasfema a tu enemigo, dando la impresión de ser un adorador del demonio. Pierdes el juicio y pagas 1.000 dólares por cada punto de fallo de la tirada (máximo de 10.000 dólares).
6. Uno de los ocho testigos de tu personaje está de parto, tres se han visto involucrados en accidentes de tráfico, tres están enfermos y el avión del último ha sido secuestrado y se dirige hacia Islandia. Con prisas buscas al basurero de tu barrio y a la chica que te vendió números de un viaje de fin de curso de un colegio de monjas para que testifiquen a tu favor. Haz tiradas de Bastante dificultad de *Aplomo* y *Acción*.
   Exito en ambas: ¡Consigues que los dos se presenten en el juicio y que su testimonio se tenga en cuenta!
   Fracaso en una pero no en la otra: Consigues llevar a uno de ellos al juicio y una multa por exceso de velocidad mientras buscas al otro. Debes pagar 100 dólares; te retiran el permiso de conducir durante dos meses.
   Ambas fallan: Consigues quedar en ridículo y pierdes el juicio. Suma las cantidades en las que has fallado las tiradas y paga 1.000 dólares por punto, con un máximo de 15.000.

SECCION C

1. Las pruebas están claramente a favor tuyo y ganas una modesta liquidación de 100 dólares.
2. Mientras se desarrolla el juicio, el juez y el jurado cada vez están más prendados de tu irresistible buen humor y valor. Al final del juicio, abuchean a los abogados de la otra parte y te sonrien cariñosa y algo ñoñamente. Tira por tu *Aplomo* y multiplica el resultado por 300 dólares. Es la cantidad de dinero que ganas (no puedes gastar Puntos de Churra).
3. Los abogados de la otra parte, intentando socavar los mismísimos fundamentos de tu credibilidad, te retan a que atraigas un fantasma en la sala. Desgraciadamente sólo tienes acceso rápido a un desagradable babeante (*Ectopresencia* y *Poder* de 2). Se escapa y *babea* a algunos inocentes. Tienes cuatro rondas para pararlo o *babeará* al juez y perderás de todas todas el juicio. Si paras al fantasma, vuelve a tirar en C y suma uno al resultado. Si vuelves a conseguir este resultado, trátalo como un 4.
4. El juicio resulta un suceso histórico: ambos bandos discuten a base de latinajos y farsas legalistas ("Los Cazafantasmas han envasado cruelmente entidades insustanciales, despojadondo en consecuencia el medioambiente metafísico," "Todos esos fantasmas han sido legalmente declarados como muertos y en consecuencia carecen de status..."). Suma tu *Coco* y tu *Aplomo* (suma cuatro más si tienes un abogado) y haz una tirada Más Difícil de lo que Puedas Imaginar.
   Exito: Ganas la partida e ingresas 20.000 dólares.
   Fracaso: Pierdes la partida y una penalización económica de 20.000 dólares.
5. Te das cuenta que no tienes la más mínima oportunidad de ganar el juicio. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Despides a tus abogados y te concentras en la imágen en los medios de comunicación. Tu aparición en un programa de televisión de máxima audiencia (y los anticipos de la novela que se supone vas a escribir) prácticamente cancelan tu impresionante derrota legal.
   Fracaso: Tenías razón. Debes pagar 25.000 dólares.
6. Justo cuando las cosas estavan más negras, aparece el Alcalde y testifica en favor tuyo. Y después aparece el Jefe de Policía. Y después el

Cardenal. Y... todo el mundo está pasmado (tu incluido). Todos los testigos mencionan al marcharse que tienen un trabajito para tí... pero no te preocupes, no te ocupará demasiado tiempo. Ganas el juicio, pero te da vueltas la cabeza.

Investigación de documentos

Esta situación se presenta muchas veces y resulta de lo más aburrido limitarse a decir "encontrais lo que buscabais" todo el rato. Utiliza esta rutina cuando los Cazafantasmas dispongan de tiempo de sobras para llevar a cabo una investigación exhaustiva. Si buscan documentos legales, en vez de los relacionados con la investigación Fastamológica, tendrás que alterar un poco algunos resultados.

SECCION A

1. Encuentras todos los recursos que crees que vas a necesitar.
2. Haces una lista del material que vas a necesitar y empiezas a buscarlo. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Encuentras el lugar donde hay la mayoría de las cosas que buscas.
   Fracaso: No puedes localizar ninguno de los recursos que necesitas. Vuelve a tirar en A, añadiendo uno al resultado.
3. Haz un libro determinado que sabes que necesitarás, pero lo prestastes hace unos ocho meses. Haz una tirada de *Aplomo* de Bastante dificultad.
   Exito: Llamas a tu amigo y consigues recuperar el libro a cambio de devolverle su podadora.
   Fracaso: Tu y tu amigo intercambiais algunas palabras fuera de tono. Tendrás que pasar sin el libro, pero esto incrementa en un nivel la dificultad de las sucesivas tiradas por éxito/fracaso en la sección B.
4. Vas a la biblioteca y encuentras un enorme montón de libros que pueden tener algo importante. Haz una tirada de *Bíceps* de Bastante dificultad.
   Exito: Puedes trasladar toda la pila hacia tu mesa.
   Fracaso: Te hernias intentando trasladar la pila. Pasa a la rutina de hospital.
5. Empiezas a consultar los libros que necesitas. Uno de ellos forma parte de la colección privada de un famoso rival ocultista. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Le convences para que te deje consultar el libro durante diez minutos. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad: si fallas, incrementa en un nivel la dificultad de las restantes tiradas por éxito/fracaso de la rutina.
   Fracaso: Quiere regatear el valor de la consulta y acabas pagando 10.000 dólares por el privilegio de mirar el libro.
6. El único lugar donde puedes encontrar una copia de una de las obras que estás seguro que necesitarás es una pequeña librería especializxada en ocultismo en la parte más sórdida del casco antiguo. Saludas a su escalofriante propietario y preguntas por el libro. Haz una tirada de *Coco* y otra de *Acción* de Una Cierta dificultad.
   Exito: Te das cuenta de que pasa algo extraño con el propietario... y cuando lanza un hechizo en tu dirección, estás listo para Esquivar el extraño proyectil anaranjado. Bajo amenaza de muerte, el pequeño hombrecito te proporciona lo que necesitas.
   Fracaso (una o ambas tiradas): El pequeño adorador del demonio cacarea con regocijo cuando sucumbes bajo efectos de su hechizo. "Si estás interesado en libro "Horrores Varios", no puedes ser del todo bueno." La siguiente cosa que sientes es que te encuentras en medio de la calle con el libro que necesitas. pero... ¿qué ha pasado allí dentro?

SECCION B

1. Examinas el material escogido y anotas un montón de información útil.
2. Registras muchos informes aburridísimos sobre... sobre...zzzzzzz. Haz una tirada de *Bíceps* de Bastante dificultad.
   Exito: Consigues mantenerte despierto y llegar a los puntos más suculentos.
   Fracaso: Las palabras empiezan a desdibujarse y nada parece tener sentido. Pasas por alto una información muy importante. Suma uno a la tirada en la sección C.
3. Diversos informes parecen ser pertinentes para tu búsqueda, pero son contradictorios entre sí y no tienen sentido.. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Te das cuenta que en un informe, se utiliza un nombre de manera simbólica en lugar de lógica. Estás listo para seguir, pero te ha hecho perder el timepo.
   Fracaso: Decides que es como buscar una aguja en un pajar y pasas a la siguiente fuente de información. Incrementa en un nivel la dificultad de las sucesivas tiradas por éxito/fracaso en la sección C.
4. Tienes una tremenda cantidad de material que cubrir, por lo que contratas ayuda adicional para que realice tareas de indexación. Debes pagar 1.000 dólares. Eres consciente que si se quieren las cosas bien hechas, hay que hacerlas uno mismo. Suma uno a la tirada en la sección C.
5. Empiezas a configurar la estructura de las informaciones, pero aparentemente te falta una pieza. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Perseveras y después de unos cuantos días más de búsqueda frustrante, encuentras la pieza que faltaba.
   Fracaso: Decides que la información que quieres está en otra fuente y abandonas tu investigación para encontrarla. No lo consigues y cuando vuelves al punto donde te encontrabas te das cuenta de que sencillamente no puedes recordar de los detalles. Su-

ma uno a la tirada en la sección C e incrementa en un nivel las sucesivas tiradas por éxito/fracaso.

6. Para poder conseguir la información que necesitas, debes pronunciar, en voz alta, algo que parece ser un *hechizo de desastre*. Te caen rios de sudor mientras empiezas a leerlo. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Pronuncias el hechizo sin un desliz. Aparece un demonio y te proporciona la información que necesitabas. Sin embargo, sientes como su hubieses creado una grieta en la estructura eka-dimensional y que el demonio pudiese volver a aparecer en circunstancias inoportunas.
   Fracaso: ¡Desastre! Los edificios se derrumban hasta los cimientos cuando te equivocas al pronunciar una palabra. Te empiezan a caer denunias casi inmediatamente. Acaba la rutina.

SECCION C

1. Consigues todos los detalles posibles que te ayudarán en la aventura.
2. Encuentras casi todos los detalles posibles, pero falta alguno que otro, sin demasiada importancia: fechas específicas, ancestros...
3. Tienes un gran volúmen de información, pero no tiene sentido. Haz una tirada de *Coco* o de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: O bien utilizas un ordenador o bien convences a un amigo para que lo haga por tí, gracias a lo cual la información empieza a estructurarse. No se trata de toda la información, pero tienes la clave.
   Fracaso: Es un buen lío. Tienes un montón de datos pero no tienen estructura.
4. Todo encaja, menos una información contradictoria. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.
   Exito: Retrocedes e la investigación y determinas qué debes descartar. Tienes una impresión general de las respuestas correctas.
   Fracaso: No puedes descubrir qué es correcto y qué no lo es. Tienes una visión general del problema, pero una de los hechos clave es incorrecto.
5. Cuando has recogido toda la información, un único nombre parece ser muy importante. Lo pronuncias en voz alta... y aparece la manifestación física de un luchador de Sumo que te reta a un combate. Haz una tirada de *Bíceps* de Un Montón de dificultad.
   Exito: ¡Derrotas al luchador en su propio juego! Te proporciona un montón de detalles incompletos sobre la información que buscas.
   Fracaso: ¡Ni siquiera sabes las reglas! Después de tu derrota, el luchador sólo te quita las ropas y algunas posesiones valiosas antes de desaparecer tras una cortina de humo. Se ha perdido toda tu investigación.
6. Los nombres y los lugares empiezan a encajar, pero no sabes que son nombres y lugares equivocados. Tu información es como muy incorrecta, pero crees tener todas las respuestas.

Visita a un hospital

La mayor parte del tiempo te puedes limitar a curar a alguien a base de un punto de rasgo por dia y conformarte con eso. Pero en las aventuras en solitario o cuando creas que los gastos de la estancia en el hospital se puedan aceptar, haz que la estrella pase por la exprimidora... perdón, quería decir por la rutina de hospital. Te alegrarás de haberlo hecho.

SECCION A

1. Te ingresan y te pasan a una habitación privada.
2. Mientras esperas que te ingresen, te fijas que ingresan a un hombre cubierto por una sustancia pegajosa. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.
   Exito: Le preguntas qué le ha pasado mientras está esperando y descubres que ha dado con un fantasma moquete. ¡Un posible cliente cuando salgas!
   Fracaso: Parece como si hubiese caido en un frasco de jarabe rosa. ¡Qué desagradable!
3. Te dejan en la sala de espera durante horas. Haz una tirada de *Bíceps* y de *Aplomo* de Una Cierta dificultad.
   Exito en ambas: Esperas pacientemente (y también estoicamente) hasta que te ingresan.
   Fallas en *Bíceps*: Pierdes dos puntos adicionales de tus rasgos antes de ser admitido.
   Fallas en *Aplomo*: Pierdes los nervios y enloqueces. Acabas en la enfermería de la prisión del condado... pero al menos has conseguido que cuiden de tí. Acaba la rutina.
4. Te piden que rellenes un formulario bastante largo antes de ser ingresado. Una de las informaciones que te piden es tu número de partida de nacimiento, que obviamente desconoces. Otro Cazafantasmas debe pasar por la rutina de "Obtención de un permiso/documento legal" antes de que te puedan ingresar.
5. Cuando te ingresan, la enfermera se emperra en llamarte "señora Jones" y animarte por el acto tan valeroso que estás a punto de llevar a cabo. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.
   Exito: La convences de revisar los informes y evitas por los pelos que te extirpen por accidente algún órgano vital.
   Fracaso: Te quedas tan desconcertado que no protestas cuando te llevan a la sala de partos. Les cuesta un poco darse cuenta que no estás embarazado. (Cazafantasmas masculinos, en pediatría hay una enfermera que está como un bombón.) Se deshace el malentendido, pero tardas dos días en empezar a curarte.
6. Después de ingresarte, aparecen unos hombres que te cargan en una ambulancia y te llevan a un hospital cercano. Vuelve a tirar en A. Si vuelves a conseguir este resultado, pasa a B.

SECCION B

1. Tu estancia es agradable y te curas la mar de bien.
2. Tu estancia es agradable, pero no aparece ninguno de tus amigos para visitarte y esto te deprime. Haz una tirada de *Aplomo* de Bastante dificultad.

   Exito: No te preocupas más. Lo demás te está bien.

   Fracaso: Te sientes ofendido. No te curas durante un dia y piensas muy seriamente en el tipo de gente con la que te asocias.
3. Te han confundido con alguien o incluso con varios alguienes. La enfermera de noche te despierta constantemente para que tomes una gran variedad de pastillas. Haz una tirada de *Bíceps* de Un Montón de dificultad.

   Exito: Consigues curarte de todos modos (pero tardas un dia más) y entablas una profunda amistad con la enfermera de noche.

   Fracaso: No haces ningún progreso. Vuelve a tirar en B y suma uno a la tirada. Si vuelves a conseguir este resultado, va bien.
4. Tienes un conflicto de personalidades con la enfermera jefe. Puedes prever que tendrás problemas. Incrementa en un nivel la dificultad de las tiradas por éxito/fracaso de la sección C.
5. El tatamiento que recibes es descuidado y la comida es horrible y te han puesto en la habitación de alguien que se pasa la noche roncando. Haz una tirada de *Coco* de Bastante dificultad.

   Exito: Amenazas con llevarlos a un tribunal. Pero el hospital sigues estando saturado de pacientes y los cuidados que recibes no son los mejores. Curas un punto por cada dos dias de estancia.

   Fracaso: Sencillamente empeora. Curas un punto por cada semana de estancia.
6. A media noche, el EPCmetro que has escondido debajo del colchón emite un "bip". Siguiendo la pista, te encuentras con un grupo de internos convocando los fantasmas de los cadáveres del depósito del hospital. Te vas a otro hospital (vuelve a empezar en A).

SECCION C

1. Te dan de alta sin ningún incidente. Tu estancia cuesta 100 dólares por dia.
2. Eres víctima de un atraco en la oficina al darte de alta y te roban la cartera. Como no tienes el carnet de la Seguridad Social debes pagar el importe total de los 200 dólares por día (pasa por "Obtención de un permiso" para recuperar la mitad de ese dinero).
3. Al darte de alta tienes problemas con las chucherías y el EPCmetro que has entrado en el hospital a escondidas. Haz una tirada de *Aplomo* de Un Montón de dificultad.

   Exito: Consigues distraerles y pagas 125 dólares por dia de estancia.

   Fracaso: Te enfadas. Tu factura asciende a 250 dólares por dia.
4. En el último dia de estancia contraes una extraña enfermedad y pierdes tres puntos de rasgos. Si quieres, te pueden dar de alta de todas maneras. Si no, vuelve a tirar en C, pero resta uno a la tirada. Te cuesta 100 dólares por dia.
5. Debido a un error burocrático, te cobran por habitación privada con todos los lujos, aunque de hecho no has estado en una habitación privada. Haz una tirada de *Coco* de Un Montón de dificultad.

   Exito: Descubres el error y corrigen el problema. Pagas 100 dólares por dia.

   Fracaso: No les puedes convencer del error. Pagas 500 dólares por dia. Si quieres recuperar el dinero, tendrás que llevarlos a los tribunales.
6. Cuando te van a dar de alta, te pilla un equipo de emergencia, te dan sedantes y cuando despiertas, te falta el apéndice. Pagas 100 dólares por dia, más 300 dólares por la operación. Si quieres recuperarlos, llávalos a los tribunales.

Otras rutinas

Hay muchas otras actividades que pueden acabar transformándose en rutinas. He aquí algunas sugerencias. Y como siempre, tienes toda la libertad de crear las que creas convenientes.

* Visita a la cárcel * Primera cita * Parar y viajar en taxi * Pasear por barrios bajos * Inspección de la APMA o los Bomberos * Entrevista por un periodista * Reserva de un vuelo o una mesa *

CAPÍTULO 6
Fantasmología

En el corazón de cualquier aventura hay un fantasma, una aparición, un demonio u otras criaturas extrañas que son los enemigos con quienes deben luchar los Cazafantasmas. A veces una aventura se monta alrededor de alguien que no puede ser llamado fantasma - como alienígenas de Casiopea, experimentos de bioingeniería que han salido mal, o el monstruo del Lago Ness. De todas maneras, la mayor parte del tiempo, suele ser un tipo muerto - un fantasma.

Los fantasmas típicos no suelen ser tan duros como para preocuparse de ellos. Tus actores aprenderán que lo que hay que hacer con un fantasma de éstos es acribillarlos con el protónico, aspirarlos con la trampa de fantasmas - y trabajo hecho. Mirémoslo así - en estos el cazafantasmeo es rutinario, el pan de cada día. Esencialmente, no eres nada mas que un fumigador venido a más.

Pero tus aventuras no van a ser contra fantasmas normales. El trabajo del Cazafantasmas es volátil y peligroso. Los fumigadores no temen un ataque de cucarachas gigantes radioactivas - pero suele existir este temor entre los Cazafantasmas.

Cuando tus actores tengan alguna experiencia con fantasmas del montón, querrás crear enemigos más grandes y más malos para que se los encuentren. Lo que pasa es que cualquier espectro con más ectopresencia de lo normal es demasiado poderoso, astuto, o enigmático para vencerlo con un disparo del protónico. No es la típica rutina: encargo telefónico, aventura fácil a domicilio, "uno, dos, tres y a la trampa". Estás más interesado en enfrentarlos a desconcertantes amenazas a la Naturaleza, Humanidad y al Poderoso Dólar que parezcan invulnerables.

Características Fantasmales

Los fantasmas son normalmente inmateriales. Las armas de siempre como puños, porras y botellas de cerveza pasan a través de ellos. Si un fantasma lleva algo en la mano o ha tragado algo, un ataque físico puede quitarle ese algo, pero es necesario un ataque protónico o similar para derrotar (o desconcertar) a un fantasma inmaterial.

Un rayo protónico destruye la fuente de energía psicoquinética de un ser ectoplásmico (llamada la Ectopresencia de la aparición) atacando su contacto con el Otro Mundo que es de dónde saca el poder. Pero tienes que ver la aparición para poderle disparar, pero cuando estás viendo algo puede ser una manifestación de ectoplasma y no el fantasma en si. Así que, un protónico, aunque sea útil, no es el arma definitiva.

Aparte de ser inmateriales, bastantes fantasmas pueden tocar y manipular objetos con sus manos... bueno con cualesquiera apéndices manipulatorios que posean. Por ejemplo, un fantasma con habilidad Poltergeist puede manejar objetos a distancia. La naturaleza física y paranormal de estos fenómenos no es del todo comprendida. (Esto es: el Fantasmaster no tiene por qué crear reglas particulares - simplemente haz lo que quieras, y cuando los jugadores se quejen de la poca consistencia y fenómenos paranormales contradictorios, sonríe de oreja a oreja y di "Cuán misteriosos y enigmáticos son los comportamientos de estos seres del Otro Mundo." O algo por el estilo.)

De todas maneras, los fantasmas tienen varias cualidades en común, así que utilizaremos el Impreso de Análisis del Ente para crearlos y darles vida - digo, hacerlos de carne y hueso - digo... bueno, nada... olvídalo.

El Impreso de Análisis del Ente

Echale un vistazo al "Impreso de Análisis del Ente" en alguna parte de este libro. Fotocópialo hasta que pida clemencia y úsalo para crear tus extrañezas paranormales.

Parte de Arriba: Aquí anota el nombre de la aparición o su clase (como "Joe" o "Aparición Antropoidea Intermitente Vaporosa tipo XIX" - busca en la disertación fantasmológica en la Sección del Jugador) y su objetivo. Sobre los objetivos de los fantasmas se habla más abajo en la sección "Objetivos Fantasmales".

Después, indica si es física o ectoplásmica; esto es, ¿tiene una forma coherente la mayor parte del tiempo como un gusano verdoso o una lámpara animada, o es insustancial normalmente, como un fantasma o mi cuenta corriente?

Entonces, anota si es un horror inteligente (como un vampiro o un Inspector de Hacienda) o uno tonto (como la mayoría de fantasmas y alguna gente de la calle).

Finalmente, rellena los espacios en blanco para indicar su apariencia.

Rasgos y Talentos: El siguiente recuadro es para Rasgos y Talentos. Algunas criaturas paranormales tienen solamente los cuatro mismos Rasgos que los actores (Coco, Bíceps, Acción, Aplomo); otras tienen

sólo los dos Rasgos fantasmales que son Poder y Ectopresencia. Otras tienen una mezcla de las dos, como veremos más adelante.

Habilidades Especiales y Debilidades: Aquí anota cualquier habilidad especial que posea el bicho, y las debilidades que puedan ser aprovechadas.

Historial y Notas: En éstas líneas apunta la historia, las tácticas usadas, otros objetivos, maneras favoritas de asustar - cualquier que creas que deberás recordar.

Parte de Abajo: En este espacio anota el Poder y la Ectopresencia, su Rasgo total, y el número de habilidades especiales. De esta manera puedes comparar estos datos con la tabla de "Fuerza del Ente" rápidamente para comprobar cuán duro es el horror que has creado.

Ahora que estás un poco familiarizado con el Impreso de Análisi del Ente, vamos a hablar ahora de esas características fantasmales de las que hemos hablado. Después crearemos alguna horrible criatura en el Impreso para asegurarnos que sabemos usarlo, y, más abajo en libro te presentaremos un asilo lleno de monstruos y gente rara.

Objetivos Fantasmales

Los fantasmas, como los humanos, tiene objetivos. Es perfectamente posible para un fantasma tener un objetivo que coincida con el de un Cazafantasmas - fama, dinero, sexo (en una manera diferente, claro), ciencia, y otros muchos - pero la mayoría de ellos reviven por razones más profundas. Cuando crees una aparición, una de las primeras cosas en las que debes pensar es en su objetivo. El conocerlo te ayudará a determinar un patrón de actuación, y te ayudará también a decidir sus reacciones. Por ejemplo, si supieras que la Abuela Biddle murió de un ataque al corazón mientras reprendía a gritos a la pequeña Alicia Nigglebaum pensando, equivocadamente, que había estado torturando uno de sus gatos, y ahora aparece todos los días a las 6 de la tarde (la hora de alimentar a los gatos) para asustar a Alicia Nigglebaum, podrías imaginar fácilmente sucesos implicando a Alicia, el fantasma de la Abuela, y los gatos del vecindario.

Los objetivos pueden sugerir aventuras especiales. Quizá un fantasma particular que sea un filántropo lance billetes de 100 dólares - ectoplásmicos, claro - por las calles en las horas puntas. Puede que otro de ellos fuera en otro tiempo una enfermera, y ahora acueste a los doctores, enfermeras e incluso los repartidores en las camas vacantes del hospital. En general, conociendo los objetivos de los fantasmas ayuda a planificar una aventura.

Los espectros sencillos tendrán objetivos sencillos. Objetivos sencillos buenos podrían ser los siete pecados capitales: ira, codícia, envidia, gula, lujuria, orgullo y pereza. Un fantasma encolerizado rompe cosas. Un fantasma envidioso encanta a ciertas personas (por ejemplo, el campeón en educación física del colegio). Los fantasmas de estos tipos son obsesivos aunque raramente listos - casi sin inteligencia.

Fantasmas con más grandes poderes son más sofisticados y deberían tener objetivos más bien definidos. Puede que haya un fantasma Marxista que encante la Reserva Federal e intente que la economía de EEUU se colapse. Puede que haya uno que fue conductor de circo ambulante y posea un taxista, haciéndole correr como un loco por Manhattan a velocidad suicida (el cual, pensándolo bien, sería muy difícil de distinguir de un taxista no poseso).

En cualquier caso, prestale atención al objetivo. ¿Te acuerdas del fantasma glotón en la primera película? Aunque fuera un pelagatos comparado con las apariciones del final de la película, tenía su propia personalidad; eso es lo que hace que lo recordemos. Después de todo, este es un juego cómico, y sin personalidad no hay comedia.

O sea, piensa en tu fantasma o criatura cuando la estés creando; decide qué fue en la vida, cómo le afectó la historia de su muerte, cuál es su objetivo principal, qué papel juega en tu historia, etc. Trabaja en los detalles - y desea que los rápidos protones de tus actores no lo reduzcan a ecto-residuo antes de que tengas oportunidad de pasearlo orgulloso.

Físico o Ectoplásmico

Esta elección determinará qué Rasgos tendrá la criatura.

Si es físico, tendrá lo cuatro Rasgos "humanos": Coco, Bíceps, Acción y Aplomo. Puede tener el Rasgo de Poder (ver abajo), si tiene alguna habilidad especial (ver el mismo lugar) que necesiten Poder.

Si es ectoplásmico, tendrá los dos Rasgos "fantasmales": Poder y Ectopresencia. Puede tener Coco y Aplomo si no es tonto, y puede tener temporalmente Bíceps y Acción si tiene la habilidad especial de Materializarse.

Incidentalmente, todos los ectoplásmicos comienzan con la habilidad especial de Vuelo y siempre están desmaterializados a no ser que Materializarse.

Inteligente o Tonto

Una criatura inteligente es aquella que puede razonar. Normalmente, también puede hablar (aunque sobre ésto hay excepciones). Si quieres que tu aparición sea inteligente puedes otorgarle Coco y Aplomo y talentos. No olvides que, aunque sea capaz de sobrepasar a los Cazafantasmas en inteligencia, es más susceptible que se marque faroles, mande, seduzca, etc. Gozer está en esta categoría; el/ella tiene Coco moderado y un Aplomo decente.

Un bicho tonto tiene una inteligencia a nivel animal. En ciertos casos puede ser tan brillante como quieras que sea. Puede tener desde la inteligencia de un arrecife de coral hasta la de un lobo de caza Ruso con amfetaminas. El glotón pertenece a esta categoría.

Un fantasma tonto es más o menos inmune a los trucos no relacionados con su propio objetivo. Perseguirá sin pensar su objetivo a menos que haya peligro (por ejemplo, disparos de un protónico),

donde huirá sin pensar hasta que los Cazafantasmas se hayan ido. Criaturas tontas no tienen Coco o Aplomo y son inmunes a Marcarse un farol y Encandilar y a las demás por el estilo.

Rasgos y Talentos

Habiendo decidido si será duro o blandengue, brillante o mongólico, ahora debes decidir los Rasgos y talentos de la aparición.

Para una rápida referencia, dale a tu espectro alguno de los siguientes Rasgos:

Físico, Inteligente: Coco, Bíceps, Acción y Aplomo. Tambiéen Poder si tiene alguna habilidad especial. Dentro de esta categoría están los vampiros, hechiceros y la mayoría de demonios.

Físico, Tonto: Bíceps y Acción. También Poder para habilidades especiales. En esta categoría se encuentran zombis, mocos alienígenas y algunos hombres-lobos.

Ectoplásmico, Inteligente: Coco, Aplomo, Ectopresencia y Poder. Como decimos más abajo, el Rasgo de Poder se sustituye por Bíceps y Acción si el fantasma puede manifestarse físicamente. En esta categoría están los fantasmas pensantes (los cuales forman minoría en las legiones de fantasmas).

Ectoplásmico, Tonto: Poder y Ectopresencia. En esta categoría caen todos los demás fantasmas del mundo (un 90%).

Poder Fantasmal

Todos los fantasmas ectoplásmicos, y todos los demás que tengan una o más habilidades especiales, tienen Rasgo de Poder[1]. El Poder es equivalente a cualquier Rasgo de un Cazafantasmas, determinando también el número de dados que el fantasma debe tirar en circunstancias varias. Los fantasmas que tienen habilidades especiales tienen Poder para ver cuántos dados deben tirar al usar esas habilidades. Los fantasmas ectoplásmicos tienen Poder para substituirlo por Bíceps y Acción.

Cuando un fantasma es tocado por un arma que puede dañarle (como un protónico) pierde puntos de sus características como todo el mundo. Como siempre, ningún Rasgo puede ser reducido bajo cero.

Ectopresencia

Los fantasmas ectoplásmicos tiene un Rasgo adicional, llamado Ectopresencia. Representa una medida de su penetración paranormal en nuestra dimensión. Cuanto más grande sea la Ectopresencia de una aparición, más difícil será dominarla. Una Ectopresencia de 1-4 indica una conexión débil con nuestro plano; y así, serán fácilmente dominados con repetidas aplicaciones de un protónico. Una Ectopresencia de 9-12 es un oponente verdaderamente formidable. No hay establecido un límite para la Ectopresencia - un metaespectro como Gozer puede tener una Ectopresencia de 100 o más. Ha habido pocos voluntarios hasta ahora que hayan ido a recoger datos experimentales a entes con alta Ectopresencia, más que nada porque pueden reducir un investigador en hamburguesa en un abrir y cerrar de ojos.

Como ya sabemos, cuando un ente, esté vivo o muerto, recibe un impacto, se le resta algo de sus características. Los fantasmas que sólo tienen dos o tres, tienen la Ectopresencia como un Rasgo adicional por el que nuca se tiran los dados. Para ponerlo de otra manera, cuando un fantasma pierde puntos de Poder, tira menos dados, se mueve más lentamente, y, en general, es más débil. Cuando un fantasma pierde Ectopresencia, no hay ningún efecto especial. Presumiblemente, pues, los fantasmas reducirán su Ectopresencia cuando pierdan puntos, pero... cuando la Ectopresencia de un fantasma llega a cero, sus ataduras a nuestra dimensión son tan flojas que se encuentra sin ayuda y puede ser conducido a una trampa de fantasmas con un par de protónicos regulados en Contención. De manera que aunque la pérdida de Ectopresencia no parece debilitar al fantasma en si, al perderla toda ya está listo.

El fantasma no queda auyentado o debilitado para siempre con éste método - debe ser encerrado en la trampa. Al contrario, si no se le molesta, recuperará poco a poco su Ectopresencia (como se curaría un Cazafantasmas) hasta quedar nuevo como al principio. Este proceso no es muy divertido para un fantasma e intentará escurrir el bulto tan pronto vea que su Ectopresencia está bajando peligrosamente.

La Ectopresencia de un fantasma también puede ser reducida por otros medios. Exorcismos, destierros y otros rituales pueden reducirla, a tu discreción. Una norma para regularlo sería: cuánto más elegante y dramático el poceso utilizado, mejor funciona. Esto potencia al jugador inteligente e imaginativo.

¿Cuán Altos los Rasgos?

Tabla de Asignación de Rasgos

Fuerza	Poder	Habilidades Especiales	Ecto-presencia	Coco y Aplomo
Casi Nada	1-2	1(-)	1-4	1-3
Trabajo de Cada Día	3-4	2 (1+,2-)	5-8	4-6
Duro de Pelar	5-6	2 (1+)	9-12	7-9
Peligroso	7-9	3 (1-, 2+)	13-16	10-12
Clase Demoníaca	10-12	4 (2-, 2+)	17-20	13-15
Superfantasma	13+	Muchas	21+	16+

(-): Habilidad Menor, (+): Habilidad Mayor

1- Hay excepciones - ver las descriciones individuales de las habilidades especiales.

Una vez que hayas decidido el tipo de ente, ¿cómo decides la cantidad de puntos de Rasgos a otorgarle? Tal como antes - basa tu decisión en lo que quieras que haga el fantasma y cómo se supone que será. La tabla anterior te dará una buena guía para el tipo de aparición que quieras.

Físico, Inteligente: Usa el valor de la Ectopresencia para Bíceps y Acción (divide los puntos listados entre los dos Rasgos, como creas conveniente). Coco y Aplomo se dividen también del mismo número. Si el fantasma no tiene habilidades (y por tanto, tampoco Poder), redúcelo en un nivel en la tabla de Fuerza.

Ejemplo: un Golem con Acción 5, Bíceps 5, Coco 4, Aplomo 4 (normalmente un Duro de Pelar) sería simplemente un Trabajo de Cada Día si no tuviera habilidades especiales o Poder.

Físico, Tonto: Usa el valor de la Ectopresencia para Bíceps y Acción; ignora el valor de Coco/ Aplomo y redúcelo de un nivel de Fuerza. Aunque no tenga Poder, no lo rebajes otro nivel.

Ejemplo: una baba con Acción 6 y Bíceps 6 será un Trabajo de Cada Día tenga o no habilidades especiales (no se reduce nunca más de un nivel).

Ectoplásmico, Inteligente: Usalo todo tal como está escrito en la tabla.

Ectoplásmico, Tonto: Usa sólo Poder y Ectopresencia, ignorando Coco/Aplomo. Baja la criatura un nivel en la tabla.

Habilidades Especiales

Algunos fantasmas arrojan moco ectoplásmico. Otros producen Poltergeists. Otros emiten ruidos horribles, u olores, o ambos. Inventar nuevas habilidades te puede entretener y puede hacer que tus actores conjeturen en cada encuentro.

Cada vez que un fantasma use una de sus habilidades especiales, tirará tantos dados como Poder tenga (incluyendo el Dado Rojo). Las habilidades especiales se utilizan igual que los Rasgos o talentos; la tirada total del fantasma debe igualar o sobrepasar un número de dificultad para tener éxito. Puedes usar el sistema de Dificultades para determinar los éxitos y los fracasos.

Recuerda, el Dado Rojo ayuda a los fantasmas incluso aunque hiera a los Cazafantasmas. Cuando un fantasma intenta usar una habilidad especial y falla pero saca un seis en el Dado Rojo, su fallo aún le puede ayudar de alguna manera. Si cuando tiene éxito saca un seis en el Dado Rojo, consigue un éxito espectacular.

Lo que sigue es una gran lista de habilidades especiales, con valores para fuerza, duración, y todo lo demás. Las habilidades están clasificadas como Menor, Mayor o Ambas (si la habilidad tiene más de un nivel de fuerza). El significado de esto llegará más adelante, por ahora ten paciencia.

Habilidad Especial	Categoría
Analisis EPQ	Menor
Animar	Mayor
Aterrorizar	Mayor
Cambio de Forma	Ambas
Control Mental	Mayor
Crecimiento	Mayor
Desmaterializar Objeto	Mayor
Desmaterializarse	Menor
Ilusión	Mayor
Inmunidad Física	Ambas
Inmunidad Protónica	Ambas
Invisibilidad	Mayor
Invocar Plaga	Mayor
Leer Mente	Mayor
Materializarse	Menor
Moqueo	Menor
Murphy	Ambas
Poltergeist	Ambas
Posesión	Menor
Rana en Principe	Ambas
Reducción	Menor
Teleportar	Menor
Transferencia Dimensional	Mayor
Vuelo	Menor

Analisis EPQ: Esta es una habilidad especial Menor. Le permite al ente percibir la energía psicoquinética como si fuese un EPQmetro, e incluso saber quien la emite.

Esta habilidad requiere Poder. Alli donde haya actividad EPQ, el ente tira los dados para superar un número de actividad. Detectar una actividad largo tiempo extinguida será una tirada Más Dificil de lo que Puedas Imaginar. Detectar el residuo de un fantasma semi-retirado será un Montón de dificultad, y detectar las energias de un fantasma que acaba de aparecer detrás tuyo será de Cierta dificultad. Si el ente llega de repente en medio de un cementerio encantado, un ritual de sacrificio, u otro centro de gran actividad EPQ, debería tener éxito automático - es imposible que no sienta la energia.

Habiendo detectado energia, el ente puede intentar analizarla, con otra tirada de Poder de la misma dificultad que la primera. Si tiene éxito, le puedes decir algo como "es una energia normal de encantamiento" o "siento algo... una presencia que no he sentido desde...".

Esta es una habilidad apropiada para una bruja o un psíquico, o quizás un sabueso incorporeo. Sin embargo, ésta habilidad tiene una desventaja: un actor o extra con ella pierde dos dados de su Aplomo cuando intente resistir ataques de terror.

Animar: Esta es una habilidad especial Mayor, que permite al fantasma dar algunas características de vida a objetos inanimados - el salero que se pasea por la mesa, a la silla le crecen brazos, tentáculos espirales de papel higiénico que rodean y cubren al desventurado Cazafantasmas, y otras Cosas Divertidas.

Esta habilidad requiere el Rasgo de Poder. El fantasma hace su tirada de Poder cuando intenta

animar cosas - el número de la tirada es el número máximo de objetos que puede animar. Si consigue un seis en el Dado Rojo, dobla el número.

Cuando objetos animados atacan a un Cazafantasmas, el Bíceps combinado de todos los objetos es igual al Poder-del fantasma. Si alguien lucha contra un sólo objeto animado, divide el Poder entre los objetos animados. Si ésto deja los objetos con unos Bíceps menores que uno, trata como si fuesen "1".

Aterrorizar: Una habilidad Menor. Un fantasma con esta habilidad puede invocar un pánico paralizante. Algunos fantasmas siempre tienen ésta imagen. Otros parecen normales hasta que se transforman, como el fantasma de la libreria en la primera película. Existen otros que son más sutiles, utilizando gran variedad de efectos para dejar descompuesto al Cazafantasmas más pintado. Aunque el ataque de aterrorizar sea reconocible visualmente, en verdad es un ataque mental y funcionará aunque el desafortunado Cazafantasmas cierre los ojos.

Esta habilidad requiere Poder. Compara el Poder del espectro con el Aplomo de todos y cada uno de los Cazafantasmas que esten en la habitación. Los que fallen en su Aplomo sucumbiran al pánico y huirán (o se quedaran clavados en el suelo, depende). Si el fantasma saca un seis en el Dado Rojo, el Cazafantasmas correrá durante una semana, o se desplomará muerto.

Un Cazafantasmas que se sobreponga no puede ser aterrorizado por ese fantasma como mínimo durante una hora. Una tirada espectacular le proporcionará una inmunidad insospechada ("¿ tú otra vez? ¿no crees que la rutina del cuerpo sin cabeza ya cansa un poco?").

Cambio de Forma: Esta es una habilidad Menor o Mayor, que permite al ente tomar una o más formas animadas (o de monstruos). Esta es una habilida para criaturas físicas solamente.

Esta habilidad no requiere Poder. Si el ente coge Cambio de Forma como una habilidad Menor, puede cambiar a una forma designada -por ejemplo, un gato, un oso, un murcielago o un paquete de cigarrillos danzarin.

Si el ente coge la habilidad como mayor, puede cambiar a tantas formas diferentes como le permitas. Por ejemplo, un vampiro puede convertirse en un murcielago y en un lobo y en una rata, miéntras que una bruja podrìa cambiar a cualquier forma animal.

Los Rasgos y talentos del ente no cambian cuando éste cambia;Cambio de Forma sólo cambia la forma física (si la criatura escogida puede volar, o tiene cuernos, el ente cambiado podrá volar o tendrá cuernos. Pero Cambio de Forma no puede darle al ente el aliento de fuego que tendría un lagarto gigante. Esta habilidad no tiene límite de tiempo. El ente puede cambiar su tamaño, dentro de unos límites hasta conseguir la forma deseada... pero si el cambio de tamaño es demasiado grande - si se aproxima a los cambios de tamaño que proporcionan el Crecimiento o la Reducción - entonces el ente debería tener esa habilidad.

Control Mental: Esta es una habilidad especial Mayor que permite al fantasma controlar la mente humana sin poseer fisicamente al humano. Esto transforma a la víctima en esclavo del fantasma hasta que este decida lo contrario. Entonces, la víctima recupera el control, desconcertado (ni embrujado ni molesto) como si despertara de golpe.

Esta habilidad requiere el Rasgo de Poder. Opon la tirada de Poder de la aparición al Aplomo del receptor (individuos sin Aplomo -como los fantasmas amigos- no pueden ser controlados). Si el fantasma gana, la víctima es controlada, pero puede ocasionalmente (cuando pienses que es el momento, pero no muy amenudo) tirar por su Aplomo de nuevo para quedar libre. Si ambos han sacado un seis en el Dado Rojo en la tirada opuesta, la víctima no quedará libre hasta que el fantasma lo diga.

Crecimiento: Esta habilidad Mayor permite al ente cambiar el tamaño aumentandolo.

En la mayor parte de los casos, no importa cuan grande sea el actor o extra. Un metro, seis metros - el ente es igual de fácil de alcanzar en combate, y la cantidad de daño que hace depende de su Bíceps, que es independiente del tamaño.

Pero cuando algo es realmente grande... monstruosamente grande... cuando todo le viene pequeño, rompe edificios y los Japoneses hacen películas sobre él -ésto requiere la habilidad de Crecimiento. Esta habilidad se puede coger varias veces (por ejemplo, un ente con tres habilidades especiales puede coger tres crecimientos y ser muy muy enorme).

Cada habilidad de Crecimiento cogida le dará al ente las siguientes ventajas y problemas:

1. El ente recibe +3 a sus Bíceps.
2. El ente recibe +1 a su Acción, pero sólo para determinar su velocidad de movimiento. (Aunque parezca que se mueva lentamente, en realidad se mueve bastante rápido).
3. El ente es más fácilmente alcanzanble con armas a distancia. Reduce el nivel de dificultad final de uno por cada habilidad de Crecimiento que tenga el ente. Entes con Crecimiento no pueden esqivar.

Una habilidad de Crecimiento hace que un ente crezca de 10 a 20 metros. Dos habilidades lo hace crecer de 20 a 40, y cada habilidad adicional dobla el tamaño.

El ente no necesita el Rasgo de Poder si el Crecimiento es una habilidad "permanente" -esto es, si el ente es siempre grande. Si la criatura puede activar y desactivar la habilidad (creciendo de golpe del tamaño de una rata hasta 20 metros de altura) entonces necesita Poder, y el efecto tiene la duración standard (Poder *5 minutos), y no puede crecer de nuevo como mínimo durante una hora.

Desmaterializar Objeto: Una habilidad especial Menor, que hace desaparecer los objetos. El fantasma Desmaterializa un objeto a la vez -no puede hacerlo parcialmente.

Esta habilida requiere Poder. Deberias determinar la dificultad al Desmaterializar el objeto en cuestión; cosas pequeñas (como un anillo) serían Muy Poca o Cierta dificultad. Objetos de 1/2 mano

serían Cierta o Bastante dificultad. Objetos de 1 mano serían Bastante o un Montón de dificultad, y objetos de 2 manos (como neveras o tractores) serían Montón, Muchísima o incluso Más de la que Puedas Imaginar. Utiliza tu sentido común, y haz la tirada de Poder para superar la dificultad. Sacar un seis en el Dado Rojo implica éxito, no importa la dificultad.

Plantas vivas, gente, peces, etc. no pueden ser desmaterializados -solamente objetos inanimados.

Un objeto desmaterializado reaparece en un lugar y tiempo dramáticos (como el ECTO-1 replivehículo en el tejado del Ayuntamiento durante la conversación con el alcalde) o despues de cinco minutos por cada punto de Poder que el fantasma tenga. Si un fantasma intenta desmaterializar algo nuevo, lo que habia desmaterializado antes reaparece.

Desmaterializarse: Habilidad especial Mayor. Esta habilidad solo puede ser adquirida por entes físicos. Le permite tomar una forma vaporosa como la de un fantasma.

La habilidad requiere Poder. Cuando está desmaterializado, el ente es inmune a las heridas de objetos físicos, y tiene un Rasgo temporal de Ectopresencia igual a su Bíceps. Las heridas causadas por un protónico afectan solamente a la Ectopresencia, y cuando ésta llega a cero, la criatura debe volver a su forma física.

Un ente puede permanecer inmaterial durante Poder 5 minutos. Una vez que vuelve a materializarse, debe permanecer en estado físico durante una hora completa antes de poder volverse a desmaterializar.

Excepción: Si un ente físico tiene las habilidades de Desmaterializarse y Posesión, puede desmaterializarse, entrar y poseer el cuerpo de la víctima y permanecer alli indefinidamente (hasta que se aburra, sea exorcizado, etc.). Aunque un ente inmaterial sea normalmente visible, cuando posee a una víctima, no es visible.

Ilusión: Esta es una habilidad especial Mayor que le permite al fantasma crear objetos o personas ilusorias -o incluso otros fantasmas. Las ilusiones pueden ser tan complicadas o sencillas como quiera el fantasma. Un fantasma suele tener una o dos ilusiones en stock -por ejemplo, puede hacer parecer nueva una casa vieja y abandonada. Puede hacer ilusiones de fuego, o crear la imagen de un pollo bailando. Normalmente las ilusiones están relacionadas de alguna manera con el objetivo del fantasma y proponen un interesante puzzle intelectual para el Cazafantasmas.

Esta habilidad requiere Poder. Cuando un fantasma hace una Ilusión, tira los dados contra la dificultad de la ilusión (por ejemplo: niebla en una zona pequeña -Muy Poca dificultad; un enorme pterodáctilo rodeando el Empire State Building -Más de lo que Puedas Imaginar).

Las ilusiones duran cinco minutos por cada punto de Poder que tenga el fantasma, pero si un seis con el Dado Rojo se saca durante la creación de la ilusión, durará hasta que el fantasma quiera.

Los Cazafantasmas pueden deducir si lo que ven es ilusión o no, pero si simplemente lo sospechan tienen que hacer tiradas de Coco contra el Poder del fantasma. Las ilusiones están llenas de trucos para el DJ. ¿Son reales si el observador cree en ellas? ¿Siguen funcionando si cierra los ojos? ¿Y si los cierra antes de ver la Ilusión?. Todo esto tienes que decidirlo tú... buena suerte.

Inmunidad Física: Esta puede ser una habilidad Menor o Mayor. Esta habilidad hace a un ente muy dificil de herir. Entes físicos y entes ectoplásmicos con la habilidad de materializarse pueden adquirirla. No necesita Poder, y funciona siempre.

Un ente con la habilidad Menor resta 5 a todas las tiradas de daño de los atacantes (el golpe o rayo seguirá tocandolo, pero no le herirá). Un ente con la habilidad Mayor resta 20. Esto puede hacer que la criatura sea casi invencible -o sea, asegurate que un monstruo así tenga algún punto débil que los Cazafantasmas puedan descubrir y explotar.

Inmunudad Protónica: Puede ser Menor o Mayor. Tanto los seres físicos como ectoplásmicos pueden tener ésta habilidad. No requiere el Rasgo de Poder.

Un ente con ésta habilidad (como ya habrás supuesto) es inmune a los atques protónicos. Tales ataques no tienen efecto. Los entes físicos tienen ésta habilidad como Menor, los ectoplásmicos la tienen como Mayor. No hay límite de tiempo en esta habilidad -funciona siempre.

Ten cuidado cuando asignes ésta habilidad a un ente que tambien tenga Inmunidad Física -un monstruo tal solo podría ser derrotado por sus Debilidades (ver abajo), como Gozer.

Invisibilidad: Esta habilidad Mayor permite al ente volverse invisible a voluntad. Volverse invisible ocupa un Turno de Combate entero, de manera que los Cazafantasmas pueden disparar al pobre infeliz mientras está cambiando. Cuando alguien es invisible es un Montón dificil luchar con él cuerpo a cuerpo o dispararle.

Esta habilidad requiere Poder -la invisibilidad funciona el tiempo standard (Poder *5 minutos, una hora entre usos consecutivos). Un ente puede coger ésta habilidad dos veces de manera que no necesitará Poder, y se mantendrá invisible permanentemente (a menos que le cubran de pintura, harina, o algo por el estilo).

Un ente con invisibilidad puede dejarse ver por alguien mientras permanece invisible para los otros. Puede tambien hablar a la persona sin que nadie más oiga la conversación. El ente puede, a voluntad, decidir que ésta persona no lo vea más y desvanecerse de su vista.

Invocar Plaga: Habilidad Mayor. Esto permite a un fantasma invocar y controlar hordas de cucarachas, murcielagos amenazantes, nubes de mosas, arañas deslizantes, gatos susurrantes, serpientes acechantes, niños mocosos, gente gruñona pidiendo dinero y muchos más espantos.

Normalmente, un fantasma Invoca/Controla un tipo de plaga (vendedores de enciclopedias, por ejemplo) pero hay excepciones.

El fantasma necesita Poder para usar ésta ha-

bilidad. Cuando se intenta invocar una plaga, asigna una dificultad basada en la cantidad y el estorbo potencial de las cosas invocadas. Invocar una horda de cucarachas en una habitación de los bajos fondos tiene Muy Poca dificultad. Invocar un millón de leones en el Polo Sur es Más de lo que Puedas Imaginar y aún nos quedamos cortos. La plaga invocada se mantiene el tiempo standard a menos de que se haya sacado un seis con el Dado Rojo, en este caso han venido para quedarse.

Leer Mente: Una habilidad especial Mayor; le permite al fantasma leer los pensamientos de una persona y conocer sus planes para un futuro próximo.

Esta habilidad requiere Poder. Cuando el fantasma intenta Leer la Mente, tira dados de Poder contra el Coco de la víctima. Si gana, el fantasma lee la mente del sujeto y conoce sus planes venideros (como por ejemplo, qué es lo que iba a hacer en los próximos Turnos de Combate -en función de la tirada de dados). La persona se entera de que su mente está siendo abierta como un pergamino, eso si el fantasma no ha sacado un seis con el Dado Rojo, lo que haría que el tipo ni se enterara.

Si la víctima se da cuenta de que su mente está siendo leida, puede oponerse haciendo una tirada de Aplomo contra el Poder del fantasma. Si tiene éxito, se las arregla para concentrarse en cosas como carretillas, videos de Madonna, y la cera de las orejas, previniendo que el fantasma pueda conseguir algo interesante.

Materializarse: Esta es una habilidad especial Menor que permite al fantasma tomar forma física -como un esqueleto bailarin o una estatua andante o cualquier otra cosa. Normalmente un fantasma tiene una forma física que utiliza siempre, aunque hay excepcines.

Esta habilidad requiere Poder. Una vez que el fantasma se ha materializado físicamente (cosa que siempre funciona) utiliza su Poder en lugar de Bíceps y Acción. Es posible luchar a puñetazo limpio o con espadas con un esqueleto móvil, claro que, en este caso un fantasma puede hacer daño físico.

Volver a la forma fantasmal le ocupa unos segundos, hecho que brinda a los Cazafantasmas una oportunidad de hacer algo antes de que se desvanezca. Los fantasmas Materializados siguen siendo vulnerables a los ataques protónicos. Un fantasma materializado no puede ser dañado físicamente. Por ejemplo, si a un esqueleto bailarin se le corta un brazo, lo recogerá y se lo volverá a poner.

Moqueo: Una habilidad Menor. El moco o baba es un producto ectoplásmico desagradable, gelatinoso y pringoso que ensucia el suelo, estropea la comida, e incordia a los Cazafantasmas.

Esta habilidad requiere Poder. Un fantasma Moquea a una persona u objeto por ataque. El fantasma utiliza su moco como un arma de alcance máximo 1, con 1 incremento de dificultad -en otras palabras, el ataque es de Muy Poca Dificultad, pero sólo funciona a una distancia mínima. Cuando la aparición alcanza a alguien, éste acaba moqueado, muy impedido y con el traje para el arrastre.

Ser Moqueado tambien afecta al Aplomo. Si un actor es moqueado,se debe restar el daño recibido del Rasgo de Aplomo hasta que se reduzca a cero. Si un fantasma consigue un Moqueo con éxito, la víctima está tan pegajosa que no se podrá mover hasta que alguien le ayude a sacarse toda esa porqueria de encima. Si el fantasma falla su ataque...mira la página 15 para ver un ejemplo de lo que podría pasar.

Murphy: Esta habilidad puede ser Menor o Mayor. Se llama así debido a la Ley de Murphy (si algo puede salir mal, saldrá mal), y permite al fantasma forzar los acontecimientos para que salgan mal, romper máquinas, fundir lamparas, o provocar malos funcionamientos en los protónicos, etc.

Como habilidad Menor, no requiere Poder. La simple presencia del fantasma hace necesaria una tirada extra de los Cazafantasmas del Dado Rojo. El fantasma puede utilizar esta habilidad una vez por Turno de Combate.

Como habilidad Mayor, el fantasma debe tener Poder. Siempre que el fantasma lo desee, puede intentar estropear algun objeto específico (incluso si ese objeto no está tirando dados en ese momento). Determina un número de dificultad y tira dados de Poder para ver si el objeto ha sido estropeado. Causar una rotura en algo propenso a fallar tiene Cierta dificultad (como un seiscientos del 65 que no ha sido reparado en trece años); hacer fallar algo fiable (como un reloj digital bien cuidado) tiene un Montón de dificultad.

Poltergeist: Esta habilidad puede ser Mayor o Menor. En general, los Poltergeists están especializados en levitación y telequinesis, por ejemplo levantar objetos sin tocarlos. Los fantasmas vándalos disfrutan con ésta habilidad pues pueden romper toda una vajilla de golpe y a distancia, en lugar de acercarse y romperlos uno por uno.

Esta habilidad siempre requiere Poder. Cuando un Fantasma utiliza Poltergeist, determina la dificultad en base a el número y tamaño de los objetos que quieres que mueva, y haz una tirada de Poder. Si simplemente quiere levantar un objeto pequeño (Bíceps 0 o 1) la dificultad será Muy Poca o Cierta. Objetos que precisen Bíceps 2 y 3 son Montón y Muchísima dificultad de mover. Si quiere hacer vivrar el Puente de Brooklyn como si fuese una cuerda de guitarra, la dificultad será de 40 o 50.

Un Fantasma puede hacer muchas cosas con esta habilidad. Puede mover los muebles, robar el bolsillo de un Cazafantasmas, o hacer que una docena de pavos desplumados bailen el Cha-cha-cha suspendidos en el aire. Puede incluso atacar a los Cazafantasmas lanzándoles cosas - en este caso compara los Biceps de los Cazafantasmas con el Poder del Fantasma para ver si el Cazafantasmas para los objetos o no.

Como habilidad Menor el Fantasma no puede mover cosas vivientes. Como Mayor, el Fantasma puede levantar cosas vivientes (como gatos, Alcaldes, Cazafantasmas) como si fueran dados... pero limítalo, incrementa la dificultad un nivel por cosas vivientes.

Posesión: Esta es una habilidad Menor que permite al Fantasma controlar la voluntad de una

persona y sus acciones. Como los fantasmas no piensan ni actúan como los humanos, cuando alguien es poseído es bastante evidente para cualquier observador presente (recuerda a Dana Barret poseida por Zuul).

Esta habilidad requiere Poder. Un actor o extra poseido sigue utilizando su Acción y Bíceps y el Poder del fantasma se usa para las tiradas de Coco y Aplomo. El fantasma no tiene acceso a la memoria, conocimientos o personalidad de la persona que ocupa.

Cuando un fantasma intenta Poseer, compara su Poder al Coco de la víctima. Si el intento no tiene éxito, el fantasma no puede intentar Poseer a esa misma persona por lo menos durante una hora (a menos que haya sacado un seis, si... con el Dado Rojo claro, donde podría intentarlo cuando quisiera). Si el fantasma supera al pobre infeliz, lo posee. Esta habilidad sólo es apropiada para apariciones un poco inteligentes (incluso el Maestro de las Llaves, actuando a través de la personalidad de Louis Tully, era capaz de algún razonamiento). Este poder no límite de tiempo; mientras el fantasma pueda permanecer en el cuerpo de la víctima (algunos rituales exorcistas podrían expulsarlo), la posesión continuará. Nota: el talento de Imitar (de Aplomo) le puede ser util al fantasma para hacerse pasar por al persona a quien posee.

Rana en Príncipe: Esta habilidad puede ser Menor o Mayor. Es la clásica habilidad de las brujas malvadas para cambiar las cosas en otras cosas.

Esta habilidad siempre requiere el Rasgo Poder. Cuando intente transformar una persona en algo diferente, el ente tira los dados por su Poder como si fuera un arma de alcance máximo 5 y con 1 incremento de dificultad. Este ataque puede ser esquivado. Si el ataque toca a la víctima, pues ésta se transforma en... algo diferente. Cuando se intenta transformar un objeto inanimado en alguna otra cosa, asignas un valor de dificultad para el objeto, igual que en Desmaterializar Objetos: cuánto más masa tenga el objeto, más difícil será de transformarlo.

Tomada como habilidad Menor, Rana en Príncipe permite a quien la use transformar la víctima en algo previamente especificado. (Por ejemplo, la bruja de un cuento de hadas que puede cambiar las cosas en ranas.) La víctima permanece en ésta nueva forma el tiempo standard (5 minutos por cada punto de Poder), y luego vuelve a su forma normal.

Tomada como habilidad Mayor, Rana en Príncipe hace que la víctima pueda ser cambiada a cualquier cosa. (Ejemplo de ésto sería el ente de turno transformando al Cazafantasmas en una rana o una lámpara, transformar a otro en un perro, una TV, una tía buena francesa, etc.) La víctima se queda así "permanentemente" - el cambio no se acabará por si solo - pero deberías imaginar alguna acción, palabra, o cualquier otra circunstancia que lo volvería a poner todo en su sitio. (Algunos tópicos son, el beso que le da la princesa a la rana, el pájaro-víctima que se come un gusano, la francesa que... bueno, déjalo estar.) Cuando ésta circunstancia tenga lugar, la víctima vuelve a ser el de siempre.

Cualquiera que sea el nivel de la habilidad, si el ente quiere transformar a la víctima en algo difícil (como la maquinaria de un camión o la Torre Eiffel), aumenta el número a obtener con los dados. Cuando este en una nueva forma, la víctima tendrá las habilidades y comportamientos de esa nueva forma, y recordará todo lo que hizo cuando vuelva a su estado normal.

Reducción: Esta habilidad Menor, permite a un ente hacerse más pequeño. Funciona como el Crecimiento en el sentido de que el tamaño de la criatura es indiferente -pero cuando es muy pequeña, necesita la habilidad de Reducción, que puede ser "comprada" varias veces, igual que el crecimiento.

Cada habilidad de Reducción reduce los Bíceps del ente de 2, y su Acción de 1 (pero solo a la hora de calcular el movimiento). También aumenta la dificultad de alcanzar el ente en un ataque a distancia (por ejemplo, un disparo Montón difícil pasa a ser un disparo de Muchísima dificultad). Además, por cada habilidad de Reducción que tenga la criatura, dale +3 dados en Moverse Sigilosamente (como si tuviera el talento -y si ya lo tiene, incrementa el número de dados).

Un ente que quiera reducirse desde 30 cm. de ancho o largo hasta 15cm. de ancho o largo, necesitará un nivel de Reducción. Un ente de 15 cm. a 7 cm. deberá tener dos niveles. Un ente de 7 cm. a 3'5 cm. necesitará 3, y asi sucesivamente se reduce el tamaño a la mitad.

Reducción, igual que Crecimiento, puede estar siempre activada (no requiriendo Rasgo de Poder, el ente ya es así de pequeño) o estarlo temporalmente (el ente puede reducirse a voluntad, mantenerse así el tiempo standard, y esperar una hora entre cada reducción.

Teleportar: Esta es una habilidad especial Mayor que permite al ente transportarse a si mismo (u otros objetos) instantáneamente, sin cruzar físicamente el espacio que le separa de su punto de destino.

La dificultad de Teleportar (tirando por su Rasgo de Poder) depende cuan lejos quiera ir y cuanto peso quiera llevar. Echale un vistazo a ésto:

Peso	Distancia		
Aproximado	1-30 m.	30-300 m.	300-3000 m.
1-2 Hombres	C	B	M
Hasta 1 tonelada	B	M	MA
Hasta 10 toneladas	M	MA	MDLQPI

En ésta tabla, cada distancia *10 representaría otra columna hacia la derecha, y cada peso *10 es otra fila hacia abajo. Cuando sobrepases el Más de lo que Puedas Imaginar, simplemente incrementa la dificultad de 10 en 10 puntos.

Vuelo: Una habilidad especial Menor, que hace que el fantasma no tenga que caminar, correr, nadar o arrastrarse.

Esta habilidad requiere Poder. Un ente puede Volar tan alto como consideres apropiado; obviamente, un alien con traje de vacio y un jet puede volar más alto que un pájaro, que tiene que respirar, y un pájaro vuela más alto que un fantasma puesto

que éstos nunca parecen levantarse más de tres pisos del suelo.

Recordarás de la sección "Movimiento" que un actor o extra se mueve tantos espacios en un Turno de Combate como puntos tenga en su Rasgo de Acción. Entonces, un ente Volador, volará tantos espacios como puntos tenga en su Rasgo de Poder. No porque algo pueda volar tiene que ser rápido.

Cualquier ente ectoplásmico tiene esta habilidad por naturaleza (no tienen pies). Un ente con Cambio de Forma puede convertirse en algo que vuele, pero entonces, para volar utilizará su Rasgo de Acción. No hay límite de tiempo a ésta habilidad.

Debilidades

Como puedes ver en la lista de habilidades especiales, las apariciones y los moquetes pueden hacer muchas más cosas que los Cazafantasmas.

Pero aquí hay un factor importante que no puedes olvidar: cuanto más fuerte sea la aparición, más Debilidades importantes tendrá. Si no tuviera ningún punto Débil que el Cazafantasmas pueda descubrir y utilizar, no sería dramático ni excitante - sería una Locura Luchar.

Acuérdate de Gozer, aparición suprema de la primera película. El/ella no tenía ninguna debilidad que se pudiese ver a primera vista, pero la puerta dimensional utilizada para llegar a la Tierra pudo ser cerrada con una peligrosa aplicación del Coco de Egon (y un manejo diestro del laser protónico).

A continuación tienes una lista de las Debilidades que más comunes que puedes poner a tus espectros favoritos, moquetes, monstruos y apariciones.

Repercusiones: Existe siempre la posibilidad de que los Cazafantasmas puedan usar las habilidades de los fantasmas contra éstos. Esto ocurrió en la película, - los Cazafantasmas invirtieron la energía que emanaba del portal místico, y Gozer y compañía fueron devueltos a su dimensión original.

Esto es algo que podríais imaginar viendo la película.

Antidefensas: Esto podría ser el objeto, arma, fórmula o cualquier otra cosa que anula las defensas del espectro. Un clásico ejemplo es el vampiro. Imagina que un vampiro común tiene Inmunidad Física Mayor, eso significa que será muy difícil dañarle; sin embargo el vampiro tiene algunas Debilidades Antidefensas.

La primera, las estacas de madera que atraviesen el corazón ignorarán ésta Inmunidad Física -ponle una estaca de madera y morirá como cualquier humano (pero con Bíceps y Acción de 9).

La segunda, la luz del sol le molesta. Cada Turno de Combate en el que esté bajo la luz del sol le costará tantos puntos de Rasgo como el próximo nivel superior de la Escala de Dificultad. Cuando uno de sus Rasgos llegue a cero, quedará pulverizado.

(Naturalmente, los actores no serán tan sabiondos de manera que conozcan éstas debilidades. Puesto que a Tus vampiros les puede gustar la luz del sol, pero odiarán los fluorescentes. Puede que sean inmunes a las estacas de madera, y no soporten la visión de un filete de buey...).

Inhibidor: Debe haber un objeto que pueda mantener al mounstruo retenido, no dejando que se mueva por ahí enseñando lo que sabe hacer. Por ejemplo, el inhibidor de demonios podría ser un pentagrama determinado; para un vampiro sería la cruz.

Los Cazafantasmas tienen que investigar y observar para descubrir qué es lo que mantiene a estos individuos retenidos... pero sólo el que descubran qué es, no quiere decir que es pan comido el atrapar al fantasma; no será tan sencillo atrapar a un demonio poderoso y milenario con un papelito escrito.

Elemento Vital: Normalmente, la fuente de energía de una aparición no está en élla misma. La energía de un grupo de zombis podría estar alimentada por una estufa de butano mágicamente modificada para mantener hirviendo un estofado maloliente.

Esta es otra buena opción para los finales felices "inventados a última hora". Los actores podrían, en el ejemplo anterior, detectar (con Coco, olfatear, o EPQmetros) que hay un gran flujo de EPQ, en algún punto distante de los zombis. Tendrían que rastrear el camino con sus EPQmetros (o con sus narices) cual contador Geiger hasta llegar al Sopicaldo de los Muertos, derrotar a los místicos enemigos cogiendo la estufa de butano, y apagandola... un método menos costoso de parar invasiones de monstruos que ir matandolos uno a uno.

Fobia Secreta: Hay algo que aterroriza a nuestro fantasma. Los métodos de los Cazafantasmas para encontrarlo pueden ir desde la investigación, la observación de los movimientos del fantasma y otros métodos similares. Hecho ésto deberían recoger lo que le produce miedo al fantasma y enfrentarse a él. Cuando hagan ésto, el espectro se podría ir pitando a una dimensión alternativa, perder todos sus poderes o ser debilitado de cualquier otra manera.

Objetivo Secreto: El fantasma tiene un objetivo que debe cumplir. Todo lo que tiene que hacer es conseguirlo y se desvanecerá hacia una lugar feliz para siempre. Pero por una razón u otra, no puede o no quiere contarles a los mortales, cual es su objetivo. Quizá es tonto y aunque quiere hacerlo, no sabe cómo. O quizá parte de la maldición que lo mantiene atado a éste mundo le prohibe contarlo a los mortales.

Cualquiera que sea la razón, nuestros actores deben observar como se comporta, investigar en su historial o quizá reconstruir un crimen o forzar la confesión de algún testigo. Si consiguen ésto y sobreviven a los ataques del fantasma, pueden solucinarle su problema y éste se desvanecerá dulcemente para siempre.

Ejemplo: El fantasma de un hombre asesinado mientras miraba un episodio de la telenovela de turno encanta su edificio, esperando que repongan la serie cancelada veinte años atras. Mientras tanto, sabotea la recepción de TV y fastidia a todos los vecinos. Si los Cazafantasmas investigan con éxito en su história, pueden descubrir qué telenovela estaba viendo, alquilar un vídeo y una cinta de archivo, y proporcionarle el descanso al pobre espíritu.

Ejemplo de Monstruo

Vamos a utilizar todo lo que hemos aprendido para crear un monstruo de ejemplo.

Para ello, escogeremos algo complicado y extraño para poder usar la mayor parte del material visto hasta ahora.

Vamos a hacer una bestia que intimide físicamente y además sea muy poderosa, una aparición importante que pueda servir de guión para una película de Cazafantasmeo (esto es, encontrarlo y matarlo).

Rei era un Sacerdote de la Tercera Dinastía dedicado al culto de Uert-Hekeu, una diosa mágica egipcia largo tiempo olvidada. Era un gran prácticante de la magia... tan grande como para preocupar al mismo Faraón. Cuando Rei murió - prematuramente, por algo conocido como veneno - fue momificado siguiendo el ritual y enterrado en una pequeña pirámide.

Sin embargo, tan gran era su poder mágico, que la simple muerte y momificación no fueron suficientes para matarlo realmente... los Siete Espíritus se mantuvieron en su cuerpo envuelto, y, un buen día, Rei se levantó de su lecho de muerte - un poco más feo y mal vestido pero en pleno funcionamiento.

Cansado de entorno pétreo, decidió proseguir sus estudios de magia. Usando sus poderes para disimular el aspecto fantasmal (siglos de muerte no se didimulan con un poco de rimmel), fue de ciudad en ciudad, de biblioteca en biblioteca, aumentando su nivel de conocimientos. Así pasó otros siglos hasta que una tarde decidió hacerse una siestecita (se la había ganado). Durmió un poco más de lo quería - de hecho, más de dos mil años.

Se despertó (hace tan sólo unos minutos) en una vitrina del Museo de Arte Metropolitano de New York (en cualquier ciudad donde estés jugando), aterrando a una guía de museo y dieciséis turistas de Iowa. Molesto por lo que le rodeaba, abandonó el museo y se fue a vagar por ahí.

Enseguida le fue obvio que el mundo se había vuelto muy extraño. Había dormido demasiado, abandonando el mundo por demasiado tiempo. Simplemente tenía que utilizar un poco su magia para que todo volviera a ser tal y como lo recordaba.

Aquí tenemos la historia de éste personaje. Este tipo es obviamente antiguo, estrafalario, poderoso, ilusorio y aterrorizante. Vamos a trasladar todo ésto a términos de juego.

Nombre, Objetivo, Descripción

Nombre: Rei, Sacerdote de Uert-Hekeu, Modelador del Mundo (Tal Como Debería Ser).

Objetivo: Restaurar el Antiguo Reino Egipcio.

Descripción: Rei mide 1'80, con vendajes de momia, ojos brillantes, con la boca encubierta. Siempre se mueve y le persigue una nube de polillas que intentan merendarse sus vendas. Parecen ser las únicas criaturas inmunes a sus habilidades o a su presencia terrorífica.

Clase de Ente

Rei pertenece a la clase Físico/Inteligente.

Rasgos y Talentos

Siendo como es, un tipo físico/inteligente, Rei tiene Coco, Bíceps, Acción y Aplomo; como sabemos que es un hechicero malvado, también tendrá Poder.

Siguiendo la Tabla de Fuerza del Ente, y habiendo decidido que éste será un malvado importante, trama principal de toda la historia, hagámoslo Peligroso. Esto hará que tenga un Poder 7-9 con 3 habilidades especiales (1 Mayor y 2 Menores), Bíceps y Acción 13-16, Coco-Aplomo 10-12. Distribuyámoslo así:

Coco	4	Conocimiento Egipcio	7
Bíceps	9	Aplastar Objetos Inanimados	12
Acción	4	Caminar Silencioso	7
Aplomo	6	Ser inmovible	9
Poder	10		

Date cuenta que sus talentos son antiguos. Evidentemente no puede tener talentos modernos. Un buen malo, ¿eh? Sobretodo si formas parte de la decoración. Habrás visto que su Poder excede el de la categoría de "Peligroso". Es así porque queremos que sea especialmente poderoso con las ilusiones, y porque el DJ puede hacer lo que quiera.

Habilidades Especiales

Miremos ahora la colección de éstas habilidades que tiene Rei. Tiene:

Rana en Príncipe: A nivel Mayor. Transforma a la gente en antiguos Egipcios (vestidos y todo lo demás). Mientras están en esa forma, caminan sin rumbo orando a los dioses Egipcios, intentando enterarse de lo que ocurre y pasando de la gente que protesta diciéndoles que eso no es Menfis. Las profesiones y costumbres se mantienen: los taxistas conducen carros de tiro, los curas son sacerdotes, los policías son guardianes, y el Alcalde sea posiblemente el Faraón. (¿Puedes imaginarte al Alcalde de tu ciudad como Faraón...?)

Estas personas pueden devueltas a la normalidad gracias a un shock producido por algún complemento de la vida moderna - aunque ver un coche no baste. Hay que forzarlos a ver la TV con antena parabólica, comer unas palomitas, etc.

Ilusión: Rei puede hacer una Ilusión de cualquier cosa, pero sólo utiliza éste poder para un propósito: transformar Manhattan (o donde esté) en

una antigua metrópolis Egipcia. Sube hasta arriba de, por ejemplo, el Empire State Building, transformando a la gente que se va encontrando en Egipcios, y lanzando Ilusiones a diestra y siniestra de manera que el resultado viene a ser algo como la Pirámide de Empire State. Cuánta más gente cambia a Egipcios, su influencia aumenta, y el área cubierta por la Ilusión también aumenta... hasta que, por supuesto, cubra el mundo entero.

Invocar Plaga: Rei puede invocar grandes cantidades de Plagas, que tendrán relación con el mundo Egipcio - momias menores, sirvientes con cabeza de chacal, langostas, ranas...

Y aún otra habilidad (porque puedes hacer lo que quieras):

Aterrorizar: Rei no es un tipo sutil. Aterroriza haciendo la Ilusión que él es alguien inofensivo y revelándose entonces (con la coreografía apropiada, brazos en alto, grito ronco...) tal y como vendado que es.

Debilidades

Ahora mismo Rei es el enemigo con todos los números para convertirse en dueño del mundo - vamos a hacer algo al respecto. Hagámosle algun que otro agujero en su armadura.

1- Fobia Secreta: No Puede Aceptar su Fealdad. Rei se lanza una Ilusión apareciendo como un guapo joven Egipcio o va tapado con sus vendas. ¿Porqué no se quita nunca esa falsa apariencia? Pues porque en verdad es más parecido a algo muerto en estado de putrefacción. Si se le fuerza a mirarse a sí mismo, sin Ilusión ni vendas, en un espejo, su mente estallará y toda la magia que le mantiene en el mundo de los vivos se desvanecerá con unos fuegos artificiales muy espectaculares.

Cuando los Cazafantasmas descubran ésto, tendrán que encontrar a Rei, quitarle las vendas y hacer que se vea a si mismo. Una idea: Egon encuentra la manera de cancelar el sortilegio que le protege de las polillas - y éstas se encargarán de las vendas en cuestión de segundos.

2- Fobia Secreta o Inhibidor: No Puede Aceptar los Tiempos Modernos. Rei no tolera otra cultura que no sea la Egipcia. Una confrontación más poderosa que él con el mundo moderno provocaría su retirada. Imaginar ésto es fácil, el problema es encontrar la "confrontación más poderosa". Quizás Egon pueda montar un proyector holográfico, mientras Ray y Peter montan una película mostrando el mundo como es. Una vez todo preparado, han de colocarlo en el centro de Manhattan del Nilo mientras se defienden de los fervientes seguidores de Rei. Evidentemente, una confrontación de tal anacronismo, hará que Rei se vaya a dormir otra vez o que se lo puedan llevar al manicomio en una camisa de fuerza.

Fichero de la Aparición para Jugadores

Aún hay otra cosa para la que puede servir el Impreso de Análisis del Ente: haz unas cuantas fotocopias y dáselas a tus jugadores para que se escriban lo que van descubriendo del fantasma en cuestión, según los datos que vayan recogiendo.

Claro que, su versión de los monstruos será menos precisa o completa que la tuya. Pero da una buena sensación a los jugadores de que su trabajo es productivo y no se lo ha dicho todo el DJ, y a ti te hará más de una sonrisa el ver cuán equivocados van. (Y si hacen una descripción mejor que la tuya en este Impreso... cópiaselo y utilízalo en lugar del tuyo.)

Ahora que ya te hemos presentado todas las normas para crear un monstruo, ¿no sería vergonzoso que no se usaran todas esas listas de poderes y habilidades? ¡No te preocupes! Las implicaciones mágico/científicas son demasiado divertidas para que las olvidemos.

CAPÍTULO 7
Magia y Ciencia

Magos Estrella

"¡Realmente tocamos el plano etereo! ¿Sabes lo que eso significaria para la Universidad?"
"Si, ¡será más grande que el microchip!"

Primero, algo para alegrar el día a cualquier Cazafantasmas: si decides permitirlo, incluso los actores pueden aprender algo sobre Artes Místicas y tener habilidades mágicas además de las técnicas.

Si, es cierto. Ahora tus Cazafantasmas pueden penetrar en los misterios de la magia (y hacer algo con el conocimiento cuando todo esta dicho y hecho);ahora los actores pueden tener habilidades psíquicas, como doblar Uri Geller con emanaciones psíquicas.

Pero deberían existir algunos factores de limitación, además de no permitir a cualquier Cazafantasmas el tener estos poderes. Deberías hacerlo sumamente costoso y difícil de alcanzar.

Demasiados Místicos

Tu, el Fantasmaster, eres quien debe decidir cuantos actores están autorizadas para tener habilidades mágicas o psíquicas.

Nuestra recomendación: permite que un jugador líder tenga estas capacidades en tu campaña. A pesar de que todos querrán tener ese tipo de poderosas habilidades, no todos podrán poseerlas, y probablemente te vuelvas loco si más de un actor las tiene al mismo tiempo. Podrías permitir que esta codiciada capacidad pase de jugador a jugador conforme nuevos actores se vayan introduciendo en la campaña, pero nunca debería haber mas de un actor de este tipo al mismo tiempo.

El Rasgo de Poder

Un actor o un extra con habilidades mágicas o psíquicas, tiene sólo 12 puntos para repartir entre sus Rasgos, pero puede comprar un Rasgo adicional: ¡Poder!. Sin embargo, un punto en el Rasgo de Poder cuesta el doble que cualquier otro Rasgo. Si el actor quiere un poder de 1, le costará lo mismo que dos puntos de otro Rasgo peor. Si quiere un Poder de 2, deberá gastar cuatro puntos, y así sucesivamente. Aquí tienes un par de ejemplos:

Wilber Weatherby

maestro de las artes Místicas

Coco	3	Con. Horrores Secretos	6
Bíceps	1	Inv. Tomos Secretos	4
Acción	1	Posturas Dramáticas	4
Aplomo	3	Resistir Terror	6
Poder	2		

Lilith Peabody

psíquico

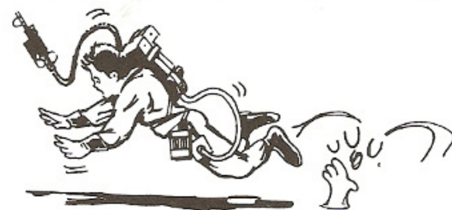
Coco	2	Astrología	5
Bíceps	2	Resistir Dolor	5
Acción	2	Correr	5
Aplomo	4	Convencer	7
Poder	1		

Cualquiera de estos actores es un Cazafantasmas potencial, ambos tienen habilidades importantes.

Habilidades Especiales

"No creo que sea humano"

Si un actor tiene uno o más puntos en su Rasgo de Poder, comienza con una Habilidad Especial Menor gratis, Habilidad que podrá elegir el actor siempre y cuando tu estés de acuerdo con su decisión. Si el actor lo desea, puede gastar un punto de



Rasgo y cambiar la habilidad Menor por una Mayor (no necesariamente la misma habilidad). De nuevo el Fantasmaster puede rechazar la decisión del jugador si cree que esta puede favorecer demasiado al jugador en la campaña (invisibilidad es un buen ejemplo de una habilidad que puede hacerlo).

Aquí tienes las Habilidades Especiales escogidas por Wilber Weatherby y Lilith Peabody:

Wilber Weatherby

Coco	3	Con. Horrores Secretos	6
Bíceps	1	Inv. Tomos Secretos	4
Acción	1	Posturas Dramáticas	4
Aplomo	2	Resistir Terror	5
Poder	2	Murphy (Mayor)	

Fíjate que al escoger una Habilidad Mayor, Wilber ha tenido que dejar otro punto de Rasgo así que ha bajado su Aplomo en uno. En un principio, el jugador de Wilber quería Invisibilidad, pero el Fantasmaster le dijo ¡No!, así que Wilber eligió Leer Mente... pero el Fantasmaster dijo de nuevo ¡No!, y Wilber tuvo que conformarse con elegir otra Habilidad que le agradase al Master.

El jugador de Lilih se conformo con salir con una Habilidad Menor. Escogió Cambio de Forma; siempre le había gustado eso de poder convertirse en un gato, pero el Fantasmaster le recordó que era un psíquico, no una bruja con escoba, así que escogió Poltergeist, que está más relacionado con los psíquicos.

Con su Poder de 1 no puede mover casi nada, sólo cosas que no opongan resistencia, pero puede hacer girar cuchillos en el aire para liberar a los Cazafantasmas. Sus Rasgos y capacidades permanecen sin cambios.

Mejorando el Poder y las Habilidades Especiales

A medida que la campaña avanza, debería ser posible para los actores el aumentar su Rasgo de Poder, e incluso (con tu permiso) aumentar Habilidades Menores a Mayores (si la Habilidad tiene esta posibilidad) e incluso comprar nuevas Habilidades Especiales.

Los actores pueden comerciar con sus Puntos de Churra acumulados, para comprar Poder al igual que con cualquier otro Rasgo. Cada punto de Poder, sin embargo, cuesta 60 Puntos de Churra, no 30. Si un actor cambia 1 Punto de Poder para obtener Puntos de Churra, recibirá 40, no 20.

Cuesta 30 Puntos de Churra el cambiar una Habilidad Menor ya poseída por una Mayor. Cuesta 60 conseguir una nueva Habilidad Menor y 90 (si, si, noventa) obtener una Habilidad Mayor.

Si tu dices ¡No! a la compra de alguna Habilidad, está todo dicho, y es lo que debes hacer si no quieres que tus actores vayan por ahí defraudando a Hacienda, o desmaterializando y robando bancos, o controlando las mentes de todos tus extras. Y los jugadores tendrán que aprender a vivir aceptando todas tus decisiones.

Si en un momento de debilidad decides dar una Habilidad Especial a un jugador, y esto cambia por completo el curso de la campaña, siempre puedes “aconsejar” al jugador un cambio de Habilidad. Debes buscar siempre una razón creíble para conseguir que el cambio se efectúe (el jugador sufre un accidente con radiación y olvida por completo su Habilidad, o algo así). Las campañas de Cazafantasmas Internacional suelen ser una tiranía benevolente, y en algunas ocasiones debes tomar decisiones como ésta por el bien general de la campaña.

Inventar Nuevas Habilidades Especiales

Como decíamos en la sección de monstruos, puedes inventarte todas las Habilidades que quieras, igual que tus jugadores(tu eres quien decide sus efectos y hasta que punto son Menores, Mayores o ambas cosas). Pero si decides limitar una Habilidad porque amenaza con desintegrar tu campaña, entonces queda completamente limitada.

El Archivo de Personal de CFI

Si tienes un actor o un extra con Poder y una Habilidad Especial, escríbelo en las líneas en blanco que hay debajo de Aplomo en el archivo de personal. Es para eso que la ponemos ahí.

Ahora ya lo sabes.

Especulación Frívola

Una vez que has permitido a los actores tener HabilidadesEspeciales, hay muchas campañas y aventuras que puedes presentarpara cuando ser únicamente un Cazafantasmas no basta. Por ejemplo, prueba esta alguna vez:

Construye extras monstruosos de 20 puntos de Rasgos (utilizándolos para las Habilidades Especiales que tu elijas de acuerdo con las reglas anteriores), entonces hazlo correr por los alrededores aterrorizando a un pueblo inocente y molestando a los Cazafantasmas cada vez que te los encuentres. Será un refrescante cambio de paz.

Ciencia Fantástica

Okey, hasta ahora todo ha sido mágico por naturaleza, desconocido por diseño. Si un fantasma o un psíquico tienen Poder, tienen Poder, y eso es todo. ¿Que pasa si un Cazafantasmas necesita unartefacto para detener una aparición fantasmal, o quiere beneficiarse de alguno de estos Poderes durante algún tiempo? ¿Puede?

Hay dos respuestas a esta pregunta. La primera es “no” y la segunda es “si”. Fácil, ¿no? Déjame que te explique.

No: Si a ti, como Fantasmaster, no te divierte

que tus jugadores piensen en inventar nuevos artefactos y trucos pararesolver sus problemas, entonces decide simplemente que nunca puedan desarrollar un nuevo dispositivo.

Si: Cuando el Fantasmaster descubre que sus equipos de prueba se escacharran, que los caminos de sus investigaciones no llevan a ninguna parte y que están en un grave problema,¡entonces es el momento de la Ciencia Fantástica!

Inventar un nuevo artefacto puede ser el comienzo de una gran aventura, o por lo menos de parte de ella.

Aunque un caveat[2] no vendría mal...

Algunas veces, jugadores poco imaginativos pretenderán construir un ingenio para evitar tener que pensar la solución para un problema. No debes permitirlo. Tu eres el Fantasmaster, y solo podrán desarrollar nuevos dispositivos con tu consentimiento.

Okey, supongamos que les has dado el "adelante".La primera cosa que deberías hacer es confundirlos con un buen puñado de posibilidades de hacer lo que ellos desean. Deberían conseguir una semi-justificación creíble por la que cada modo de actuar funcionaria bien.

Una vez hecho esto, escoge uno de los métodos y diles que continúen con él. Escoge el que te parezca que puede ser más interesante, y premia con Punto Extra las buenas ideas.

Lo Difícil Lo Hacemos de Una Vez...

La elección de un método es sólo el principio. Debes obtener un buen equipo, tienes que experimentar, construir un prototipo, e incluso hacer gestiones con agencias federales obstruccionistas.

Dicho de otra manera, no hay sentido de drama si los actores ganan en cinco minutos diciendo "construyo un aparato" y destrozándolo todo. Si van a construir un artefacto, el construirlo debe ser un problema en si mismo. Ver el siguiente cuadro para tener un ejemplo.

No olvides sobretodo el premiar con Puntos de Churra la verdadera ciencia fantástica e ingeniosa. Cuanto mas cómica sea la lógica, mas Puntos de Churra deberías dar.

Cuando un Cazafantasmas escoge desarrollar un nuevo dispositivo, debes considerar los efectos:

1. ¿Es necesario? Puede que como ya hemos dicho solo estén tratando de solucionar un problema por la vía rápida. Eso puede llevar a que intenten solucionar por ese método todas las aventuras.

2. Si el sistema realmente funciona,¿como podrán utilizarlo en posteriores aventuras? ¿Su uso continuado hará que las aventuras pierdan colorido? Si así fuera, podrías necesitar una excusa razonable para que el dispositivo no funcionase bien en aventuras posteriores.

3. ¿Es efectivo el nuevo dispositivo? ¿Hace lo que los Cazafantasmas desean? La ametralladora etérica (ver cuadro) podría usar únicamente un pequeño numero de cargas, antes de necesitar una infusión fresca de EPQ, o quizás que su uso desmaterialice a los Cazafantasmas. Son obstáculos que obligan a los Cazafantasmas a buscar una solución.

4. ¿Es de total desconfianza? Esto es algunas veces mucho mas divertido. Por ejemplo, supon que los trazadores de ondas (hey, mírate los cuadros) están un poco dañados por las manchas solares. Los Cazafantasmas podrían acabar invadiendo lugares muy interesantes (saunas femeninas, reuniones privadas de la mafia...).

5. ¿Requiere el dispositivo componentes que son raros, caros, o peligrosos de manejar?

Ejemplo de justificaciones semi-posibles:

El fantasma de Lefty "el perdedor", un malvado gangster, ha estado aterrorizando los bancos locales todos los días catorce de cada mes(conmemorando su muerte en la masacre de el día de San Valentín). El y sus secuaces aparecen armados con pistolas, una vez que los empleados están tumbados boca abajo en el suelo, los ladrones utilizan sus cuerpos desmaterializados para sacar todo el dinero de las cajas, y entonces, ¡desaparecen!. ¡Parece un caso para los Cazafantasmas!

Los Cazafantasmas quieren luchar con Lefty y su pandilla con lásers de protones, pero los rehenes inocentes que se encuentran dentro del banco hacen que esa solución sea peligrosa. Los Cazafantasmas discuten varios métodos científicos con los que tratar a Lefty:

1. Crear algún tipo de rastrea-fantasmas y camuflarlo entre el dinero, de modo que se pueda seguir el rastro de Lefty hasta su escondite (y recuperar el botín).
2. Construir ametralladoras etéricas que destruirán al gangster fantasma y nada mas.
3. Diseñar un materializador, que sea activado cuando los chicos malos entren en la bóveda, quedando atrapados y pudiendo ser capturados con los lásers de protones.

Todas las ideas parecen buenas, pero deberías mirar a la 1 y 2 como opuestas a la inevitable guerra de protones de la 3 .Si alguien saltara con buenas razones pseudo-científicas por las que la ametralladora etérica solo dañaría a los ladrones (la naturaleza particular de el EPC personalmente involucrado que se puede encontrar en paridad con la resonancia producida por el peso de la fuerza producida por el proyectil. De este modo, el disparo sólo destruiría a los gangsters...) entonces dale uno o dos Puntos de Churra.

2 *"Caveat" significa cuidado. Es Latín. Nos gusta usar el latín para demostrar cuán inteligentes somos. Si tú tambien aprendes latín puedes impresionar a la gente enseñando cuán inteligente eres.*
¿Lo ves? Los juegos de rol son educativos. Si alguien te pregunta porqué pierdes tanto tiempo tirando esos dados extraños y gritando en una mesa, enseñale ésta nota a pie de página para demostrar cuán educativos pueden llegar a ser.

¿Cuantas formas divertidas se te ocurren para que tus jugadores consigan EPC para manufacturar los proyectiles etéricos?

Si resulta que el nuevo dispositivo es demasiado poderoso, muy efectivo, y que amenaza la base de tu campaña...y no hay manera de inventarse una razón para que se estropee - siempre tienes los Fantasmas de la Trama, pasados, presentes y futuros. (ver un "Puñado de Extras").

Haciéndolo

¿Te has percatado de esas pequeñas dificultades que hemos puesto a la hora de montar un nuevo dispositivo? ¿Sabes a donde queremos llegar?.

Problemas de Ejemplo:

En términos de nuestra aventura prototipo, Lefty es el problema que debe ser resuelto con la aplicación de ciencia fantástica. Los Cazafantasmas están tratando de construir un rastrea-fantasmas y una pistola sub-etérica. Tu trabajo es conseguir que aparezcan una serie de problemas a lo largo del camino. No prestes atención cuando se lamenten de que les estas haciendo la vida imposible, lo importante es que se divierten.

Obstáculo uno: Los Cazafantasmas tienen que encontrar unfantasma como muestra para que el rastreador sepa lo que debebuscar.

Obstáculo dos: El dispositivo debe ser diseñado (ver las reglas de la próxima sección sobre como adjudicar ese tipo decosas).

Obstáculo tres: Para diseñar la pistola, los Cazafantasmas deben obtener una licencia de armas automáticas.¡Prepara esas rutinas!

Obstáculo cuatro: El dispositivo debe ser diseñado(ver obstáculo dos). Para probarlo, deben enfrentarse a más fantasmas. Mientras la resonancia va siendo afinada...¿quien sabe lo que puede pasar? siempre se corre el peligro de que algo vaya mal.

Obstáculo cinco: Los proyectiles de la pistola dañan cosas físicas.

Sólo cuando los Cazafantasmas hayan solucionado todos estos problemas, podrán llegar a la lucha final con Lefty y su banda.

Después de que todas las racionalizaciones cósmicas han sido decididas, y tu ya sabes exactamente lo que pretenden hacer, alguien ha de hacer una tirada de Coco (o varias si lo que se pretende es una actuación conjunta) para preparar debidamente las baterías .¿Cual es la dificultad de ésta tirada? de ella dependerá que el resultado del ataque sea positivo o por el contrario meta a los Cazafantasmas en más problemas (si es posible).

Es fácil, terminamos dándote una lista de habilidades, y una tabla de resistencia para que puedas juzgar el valor de los Rasgos, las habilidades, etc. ¿Te diste cuenta en su momento de que la tabla tiene seis niveles de Resistencia? ¿Se te ocurre algo más que hayamos hecho con seis niveles?

Si, has acertado. Para determinar lo difícil que puede ser construir un dispositivo, hazlo como si fuera una entidad. Se tendrán que hacer tiradas de Dificultad contra las de Coco por cada aspecto del gizmo (Poder, Habilidades, Ectopresencia, etc...) que se desea tener, y el nivel de dificultad viene determinado por CCU.

Por ejemplo, el Rastrea-fantasmas. Decides que consta de dos aparatos, un emisor y un receptor de señal. Requiere una tirada de Coco Muy Baja. Necesita un valor según cuán fuerte sea la señal producida. Llámalo una Ectopresencia y supon que necesitara por lo menos un 13 para disparar a mas de dos millas. Esto requiere un montón de tiradas de dificultad de Coco.

Cuando se trate de Habilidades que no estén en la lista,trata de relacionarlas al máximo con las que si estén. Por ejemplo, la transferencia de personalidad debería ser considerada como un doble uso de lectura de mente seguido de un doble uso de posesión. Juntas son cuatro Habilidades, lo que requiere que se lleven a cabo varias tiradas de dificultad. Cuando no parezca haber relación, invéntatela.

Palabra Final

Esto concluye la parte de reglas de nuestro programa. Si lo has leido todo hasta ahora, sabes como proceder en cada situación, y como pensar para resolver todos los problemas que pudieran surgir.

El resto del libro no son "reglas" como las conocemos, sino un conjunto de información sobre como hacer funcionar las aventuras y campañas. Te gustara. Hará de ti un buen Fantasmaster. Pero si quieres zambullirte en el juego ahora mismo, puedes hacerlo perfectamente. Conoces todas las reglas, donde están las tablas, cuales son los mejores encuentros, etc...

Sección de Aventuras



CAPÍTULO 1
Dirigir una aventura

Ahora ya sabes cómo jugar: cómo moverte, cómo disparar, cómo crear fantasmas, ciencia y muchas otras cosas. Lo que hay que discutir ahora es: ¿cómo dirigir una aventura, utilizando todo lo que hemos dicho hasta ahora y uniéndolo en una masa coherente?

Existen dos tipos de aventuras: las "empaquetadas" publicadas por Joc Internacional o alguna otra compañia de juegos, y las inventadas completamente por tí, Señor/a Fantasmaster.

Sin embargo no todo el mundo tiene tiempo para gastarlo en hobbies frívolos, y nosotros aparte de estar ya ocupados en esto estamos quizás más preparados para hacer aventuras de Cazafantasmas Internacional. Hemos incluido algunas de ellas para que te inicies y puedas buscar otras en el mercado. Cómpralas o moriremos de hambre.

Ahora en serio, encontramos mejores las aventuras empaquetadas por cinco razones:

1. Cuando dirijas las primeras aventuras verás que **las empaquetadas te ayudan a dirigir mejor la partida.**
2. **Una aventura empaquetada te proporciona un buen modelo a la hora de preparar** los materiales necesarios.
3. **Te encontrarás a veces sin tiempo para preparar tu propia aventura;** cuando te pase ésto te irá bien quitarle el plástico a una y comenzar a jugar.
4. **Incluso los Fantasmasters más inspirados, como nosotros, pueden encontrar ideas interesantes en las aventuras preparadas.** Sólo hay que copiar - digo, incorporar - ésas ideas en las aventuras propias.
5. **Cuando vayáis cortos de tiempo y queráis jugar a todas, siempre podéis usar un aventura hecha** para proporcionar la estructura básica de la aventura e improvisar a partir de ahí.

¿A dónde queremos ir a parar? Lo que queremos explicarte es cómo dirigir aventuras "empaquetadas" antes de dirigir las tuyas propias.

Organización

Una de las grandes ventajas de utilizar aventuras hechas es que la mayor parte de la organización ya la han hecho por tí: una escena sigue a la otra (estamos cansados de llamarles episodios, y como ésto es un juego basado en una película, las partes de una aventura serán Escenas), cada una con un resumen al principio y notas al final, y fabulosos recuadros que te explican el papel de ése extra que nadie conoce, y cómo manejar la situación cuando los jugadores se te van a la derecha en lugar de ir a la izquierda.

Sin embargo, aún hay un par de cosas que puedes hacer para estar mejor preparado y organizado para dirigir la aventura de Cazafantasmas Internacional.

1. **Ten a mano una lista de tus actores, preferiblemente con su equipamiento.** Esto te permite hacerte la lista de movimiento antes de comenzar a jugar (ver las reglas de Movimiento). También, echando una ojeada a cada actor, a sus rarezas y Talentos, puedes pillar una pérfida idea sobre cómo interAccionarán los jugadores. Por ejemplo, supon que tienes un actor que es un chapuzas grosero y otro, un finolis Todo Cerebro, Nada de Músculos. Podrías sugerirle al Chapucero que su talento de Contar Historias Lacrimógenas es especialmente eficaz con Irving llamado "Corazón Desfalleciente", y que le dará Puntos de Churra por cada donación que de Irving a la Fundación de Viudas y Huérfanos. Imagina cómo puede ser de divertido ésto durante el transcurso de la aventura (menos para Irving).
   Si tienes la lista, también te ayudará a saber quién lleva qué (de manera que no puedan haber sorpresas del tipo "¡Sí hombre! ¡Sí que tengo un destornillador! Faltaría más...), y cuán fuerte es el grupo, en el caso de que necesites aumentar o disminuir el poder de la aventura.
2. **Revisa las reglas:** Dales un repaso para que las tengas frescas a la hora de jugar. No tienes que memorizar números, sólo tienes que saber qué línea de la escala CCU, usar en una determinada situación. También puedes escribirla en algún espacio del Fichero de Personal, si los jugadores no saben qué modificadores por distancia tienen sus armas.
3. **Revisa la aventura:** Este es, por supuesto, el paso más importante. Lee toda la aventura (o al menos hasta donde creas que vas a llegar en la sesión de juego) para ver bien qué es lo que va pasar, dónde están las tablas, cuáles son los mayores encuentros, y qué trucos o ideas extravagantes pueden ser efectivas (un poco más abajo hablamos de esto). Si lees la aventura a medida que la vas jugando, puede ocurrirte esto:

Jugador: Entro en la habitación.

FM poco preparado: Bien, ves... esto - dice "Cazafantasmas iros a hacer puñetas", escrito en ecto-moco en la pared.

Jugador: Busco huellas de pasos con mi ecto visor.
DJ pp: (Leyendo) Hum - este... no ves ninguna... me parece. Ay, no espera, ¡sí que ves! No - hazme una tirada de Coco Bastante difícil.
Jugador: ¿Veo o no veo las huellas?
DJ pp: Haz la tirada de Coco de una vez.
Jugador: (Tira los dados) No lo he conseguido.
DJ pp: No ves ni una huella.

¡No es un modelo del que tomar ejemplo! ¡Organízate!

Pasos y Apoyos

Una vez que hayas empezado, tu propio estilo y personalidad determinará gran parte de tu éxito. Si ya eres un tío/a divertido, con buen sentido de la abstrAcción y una mente rápida, lo harás bien. Si te impresiona demasiado lo inesperado, mantén el paso lento al principio o te desanimarás.

Dos cosas que te pueden ayudar a superar tu propio estilo son el Paso y los Apoyos.

Un Poco de Realidad

Un jugador te dice que está aguantando al Cocodrilo con una mano en cada mandíbula para evitar que cierre la boca. Que le dirás?

DJ sin inspiración: Okey, haz una tirada Bastante de Bíceps. ¿Lo has hecho? Por ahora es tuyo pero te resbalarán las manos. ¿Qué haces ahora?

DJ inspirado: Okey, haz una tirada Bastante de Bíceps. ¿Lo has hecho? Tienes tus brazos abriéndole la boca - pero pierdes el equilibrio aguantando un animal tan bajo. Sacude bruscamente su cabeza, y de repente te encuentras siendo arrastrado hacia el río, agarrándote fanáticamente a su boca. Si lo sueltas, probablemente te engulla en una sola vez. ¿Qué haces ahora?

El DJ sin inspiración no ve la escena en su mente. De manera que no sabe bien cómo es la escena para poder pensar lo que va a pasar en realidad.

El DJ si que ve la escena en su mente, y puede mantener los acontecimientos en direcciones inesperadas pero auténticas, suponiendo las consecuencias de las Acciónes de los actores.

Pasos

Como siempre, si damos una regla matemática comenzaremos a disertar sobre ella y añadiremos un caveat[3].

El caveat es el siguiente: no desgastes la idea de una-sola-posibilidad. Un buen sentido de la realidad es algo importante - pero si en cada encuentro tus actores tienen que estar pendientes de tres cosas al mismo tiempo, se van a cansar en seguida. El DJ poco inspirado del ejemplo anterior no tiene inspiración porque todos sus encuentros son iguales, y a todos les falta imaginación. Incluso un DJ inspirado tiene algún encuentro "estooo... hum" para dar algún respiro a los jugadores.

Apoyos

Los apoyos son útiles para ayudarte a visualizar la situación. Como sabría un buen amante del teatro, los apoyos son ésas cosas físicas que substituyen las cosas reales.

Ejemplos de apoyos incluyen pasar notas garabateadas mano a mano, arrojar ese "ecto-moco" alrededor cuando los fantasmas aparezcan (si a tu mujer o mamá no les gusta, sáltate ésto), poner música fantasmal en los momentos cruciales, y manejar dinero real para los trabajos bien hechos (tus jugadores agradecerán ésto particularmente). Los Cazafantasmas Gráficos (página 142). Esos pequeños cartones (o miniaturas de metal, si eres rico) te pueden ayudar mucho a visualizar la escena porque puedes ver dónde está cada uno y eso te dará ideas. Para tu información, y en el caso de que no juegues a ninguno de Los Demás Juegos (c) o colecciones esas diminutas figuras de plomo de 25mm, hemos incluido una página enteramente fotocopiable, para pintar, cortar y pegar de Cazafantasmas, patatas y demás lechuguinos corrientes. Y también hemos incluido hojas de hexágonos en blanco para que las fotocopies para alegría de tu corazón (y tu monedero).

Manejando Problemas

Tus jugadores se han preparado y pintado sus figuritas para ayudarte, tú te has leido la aventura de arriba a abajo, de manera que todo ya está preparado para que tus jugadores se adentren en el Amazónico complejo del alcantarillado y se encuentren con tres Cocodrilos gigantes.

Entonces a uno de tus actores se le ocurre "Seguramente es muy peligroso ahí dentro. Vamos a las ruinas del templo en lugar de entrar ahí."

Y lo hacen.

Eso es un problema. Otro tipo de problema es cuando medio grupo se va por un lado del alcantarillado y la otra mitad se va por el otro lado. Tienes que dirigir dos grupos.

Solución En Una Palabra.

Podemos tener montones de otros problemas (un jugador rompiéndose la cabeza todo el tiempo, nadie sabe qué hacer, etc...), pero no podemos decirte como resolverlos todos. Podemos decirte como manejar la mayor parte de ellos en una palabra!

Fíngelo.

Ya sabes que hacer. Si algo va en una dirección inesperada, supon qué ocurriría, y siéntelo en tu piel. Esta es una buena razón para leer la aventura antes y, entonces sabrás en qué dirección llevar la aventura de vuelta a la trama.

Sin embargo, uno de los disfrutes de los juegos de rol es la libre forma sin establecer restricciones. Si las estrellas quieren coger el día libre de cazafantasmeo e ir a visitar el barrio chino de Man-

3 ¿Recuerdas lo que significa, o no?

hattan deberías permitírselo. Pueden contar con encontrarse algún demonio oriental o algo así, pero eso es otra historia.

Grupos

Cuando tu grupo se divida en dos o más pequeños grupos,parece difícil llevar dos grupos, contándoles el tiempo intentando que se vuelvan a juntar, manteniendo secretos, etc. No lo veas como un problema! De hecho, es una gran oportunidad! Recuerda,Cazafantasmas fue una película primero. ¿No te da una pista,eso?.

¡Eso es!,¡Escenas!,¡Cortes!,¡Fundidos!, así es como podría ir:

Tex: (en el túnel secreto) me muevo hacia adelante cautelosamente, mirando los caminos que se separan.

DJ: Parece que el túnel de la izquierda sube hacia arriba. Andas tres pasos en él, cuando repentinamente dos cosas gigantes parecidas a escorpiones caen del techo frente a ti. Mari: Utiliza el Super-repelente!

DJ: No estas allí, Mari. ¿Tex?

Tex: Por supuesto, Uso el repelente.

DJ: Como no lo has pensado tú mismo, haz una tirada de Coco de Muy Poca dificultad.

Tex: (Tira los dados) ¡Lo hice!.

DJ: Okey, sacas el spray (sin CFC que daña la capa de ozono), al mismo tiempo que la cola de un escorpión, se abalanza sobre tu cara. Volveré contigo en un minuto.

Tex: ¡Hey! quiero sacar mi látigo.

DJ: En un minuto. Mari, ¿Qué está haciendo tu grupo?. Corta a un grupo cuando estén haciendo algo importante y vete al otro grupo. Si no están luchando, córtalos cuando escalen el hoyo, o pregunten hacia dónde lleva el túnel, o siempre que haya alguna información que el hecho de esperar les haga volver locos (a ellos les gusta esto, confía en nosotros). ¿Lo ves? No hay problema.

Desenlace

Suponiendo que hayas sido capaz de aplicar todo lo que hemos explicado antes, tarde o temprano llegarás al final de la aventura, el gran Denouement (otra palabra educacional, pero no nos queda sitio, osea búscala tú mismo).

Lo que hay que recordar ahora, es recompensar a los buenos y castigar a los débiles. Para conseguir esto, es una buena idea el anotar a lo largo de la aventura, quien le hizo qué a quien, y cuan inteligentemente. Ahora que ya ha acabado todo, vuelve a tus apuntes y mira quien merece Puntos de Churra y quien una colleja. A los jugadores les gusta el que les recuerden sus triunfos individuales, y no parece preocuparles que les recuerden sus meteduras de pata.

Si los actores han fallado, o lo han remendado de una buena manera, cada uno consigue más o menos la mitad de los Puntos de Churra que gastó en la aventura. Si acabaron el trabajo adecuadamente, pero sin ideas brillantes, dales casi todos sus Puntos de Churra, quizá con uno o dos de más. Si su cumplimiento brilla más que el sol, han salvado el mundo tal y cómo lo conocemos, y han divertido al Fantasmaster, puedes recompensarlos generosamente con los suyos más la mitad de los que han gastado en la gesta.

Los actores pueden utilizar sus Puntos de Churra acumulados para conseguir más puntos en cualquier Rasgo. Cada punto de Rasgo, cuesta 30 Puntos de Churra (recuerda que cuando ellos gastan un punto de Rasgo en una situación límite, sólo obtienen 20 Puntos de Churra en el intercambio).

Si eres listo (y has comenzado a planear tu próxima aventura)puedes utilizar este truco; los comics y las telenovelas son famosos por: tener el final de una aventura mezclándose con el principio de la siguiente. Esto es fácil de conseguir: haz que la fiesta de celebración de la recién acabada aventura sea interrumpida por alguna molestia de la próxima aventura. Cuando todo el mundo se ha preocupado de ello, pueden continuar celebrando la fiesta. Por ejemplo, si has acabado de reducir a polvo el fantasma del Dr. Frankenstein y la próxima aventura aparece Drácula, durante la fiesta en la post-aventura, mientras comercian con sus Puntos de Churra y sus Rasgos... un pequeño murciélago se posa en la ventana. Esto puede mostrar las cosas que están por venir.

Resumen

Bien, te hemos dado una breve idea sobre cómo un buen Fantasmaster dirige sus aventuras. Puedes conseguir más ideas en la sección “Cómo ser Fantasmaster” del capitulo anterior. Ahora puedes mirar en la página siguiente y aprender aún más sobre cómo escribir tus propias aventuras.

CAPÍTULO 2
Diseñar una aventura

Lo has leido todo sobre cómo jugar y dirigir el juego, pero ésto es sólo la mitad de cualquier juego de rol. Tarde o temprano, en la vida de un Fantasmaster se presenta la necesidad imperiosa de crear una aventura con esos toques personalizados que hacen que una aventura de Cazafantasmas Internacional sea tan gratificante y catártica. Es la hora de aprender cómo flexionar esos músculos creativos (¡por favor, en público no!) y escribir tu propia opera magna...

La Atmósfera Cómico-Horrorosa —

Una de las mejores cosas de las películas de Cazafantasmas es su gran manera de mezclar la comedia y el horror. Alquílalas en tu video club si no has visto alguna recientemente.

La comedia no es ese horrendo, humor negro de gente real enfrentándose al desastre y a la muerte. Hay un lugar para este estilo, pero no está en una campaña de Cazafantasmas. Pero los productores de las películas no escatiman los elementos horroríficos. Por cada risotada y carcajada hay, al menos, un encogimiento o grito sofocado cuando algo verdaderamente espantoso, malvado y amenazante, parece imponerse.

Sabemos que es posible cambiar de una carcajada a un chillido de pánico en pocos segundos. Ahora imagina cómo provocarlo en tu historia.

Actores

Necesitas realmente que algunos de tus actores sean unos tipos graciosos y cómicos. Si ninguno de tus jugadores principales tiene suficiente gracia para divertir a los demás, tu campaña está condenada, condenada, condenada. Si nadie tiene sentido del humor, entonces haz una campaña post-holocáustica.

Pero si tienes uno o más actores graciosos, la cosa funcionará.

Deja a los actores con buen ingenio y agudeza jugar con cualquier tipo de personaje que deseen. Añadirán comedia a tu campaña no importa que tipo de personaje hayan escogido para jugar.

Actores que tengan dificultad en responder rápidamente te harán más difícil el trabajo.

A cada personaje así, insiste en que su actor tenga alguna especie de característica con potencial humorístico.

Esto significa un objetivo o una aberración psicológica que provea humor a la campaña y ocasionalmente deje al actor vulnerable ante el "humor externo", ej.: los otros jugadores (y la presumible audiencia) riéndose de él, no con él.

Ray Stantz, un científico admirable e inteligente queriendo simplemente Servir a la Humanidad -un tipo con un Coco de 6- es fácilmente mofado por Venkman y quizás, por todo el mundo. No sabe dialogar agudamente, pero consigue risas por su seriedad, su rectitud y su torpeza. Es un actor ideal para jugadores que no son máquinas de comedia pero que les gusta conseguir risas de los demás dejando a sus actores un poco vulnerables.

Egon Spengler, es un físico e inventor a nivel de genio. No hace reír por buenas contestaciones o comportamiento anticuado. En cambio, genera sonrisas por su interés en aspectos científicos, su insensibilidad al humor y su parquedad al hablar, que le permite comentar a cerca de la destrucción del universo conocido diciendo "sería malo". Finalmente tiene una faceta impredecible que (después de tres escenas de comportamiento científico y sin pasión) le permite perder todos los papeles y lanzarse sobre el oficial de la Agencia de Protección del Medio Ambiente (APMA) en la primera película. Nada de esto requiere un pasado cómico; todo puede ser jugado por un jugador normal; todo esto es divertido.

Resumiendo, al actor que no sea Bob Hope, se le debe animar a que diseñe algunos defectos en su Cazafantasmas que puedan provocar un poco de humor, características tales como ingenuo, rígido, escarmentado de todo, fácilmente distraible por su objetivo, de mente ausente u olvidadizo, buscando algo que nunca podrá conseguir, nervioso en presencia de mujeres, y muchos otros detalles pequeños en la armadura del actor que producirán risas a lo largo de una campaña de Cazafantasmas.

Camafeos, Villanos y Extras ———

Puedes contribuir a los elementos Cómico y Horroroso gracias al uso hábil de jugadores menores, o extras, que participen en cada aventura.

Comedia

Primero la comedia. Los extras no tienen contestaciones agudas: ése es el campo de los jugadores principales con suerte para manejarlo. Los extras deben aportar el humor en una o más de las siguientes maneras:

Siendo el Repelente de Turno. Hay tres extras de este tipo en la primera película. El oficial de la APMA Walter Peck es un arquetipo de ésto: finolis, con cara de rata, sin sentido del humor, un quemabrujas con traje de ejecutivo (oirás más sobre él en el Capítulo de Campañas). Lo mismo va para Dean Yeager en la universidad. Mientras, el jugador menor Louis B. Tully es el dios de los idiotas: Inexpresivo físicamente, quejica, obsesionado con algo que nunca podrá tener, y atado a una ocupación que todo el mundo considera terriblemente aburrida. Cuando aparece un personaje de éstos en la aventura, la audiencia (y los demás jugadores) queda satisfecha pues todo el mundo reconoce ésos pobres bobos y están contentos de saber que No Soy Como El.

Haciendo un Show. Otros extras arrancan sonrisas haciendo un show - comportándose de formas tan extravagantes que hacen reír a los demás, [illegible] de una forma. Ejemplos de la película: Los hábitos a la hora de comer del Moquete; Louis B. Tully y su huida de la bestia Vinsclortho del Maestro de las Llaves (y más tarde, Louis poseído en el Cuartel General de los Cazafantasmas): y la estudiante de la universidad pasando los tests del Dr. Venkman en el principio de la película. Echale un vistazo también a la sección Cast of Dozens en este libro. En esta sección hay, pues eso, docenas de extras, los cuales están pensados para Hacer un Show. Usalos y créate los tuyos.

Frustrando los Designios de los Actores. Los extras también hacen reír interponiéndose en los objetivos de los actores - lo que da la oportunidad a los actores de desesperarse, perder su Aplomo, y la cabeza, cosas todas ellas divertidas. Walter Peck de la APMA fue el responsable de la pérdida de autocontrol de Spengler al final de la película (ya lo hemos mencionado antes, ¿no?). Usados demasiados a menudo este tipo de extras frustra a los actores, pero usados juiciosamente mejoran la aventura en todos los sentidos.

De todas maneras lo mismo va para los Repelentes y los Showmen: No sobrecargues el juego con extras humorísticos. Esta película es la de los actores. Deben divertirse con éstos extras, pero haz suya la aventura. Serás capaz de advertir el momento en que comienzan a pensar que los extras chupan más cámara que ellos, o son más divertidos que ellos, o más importantes para la historia que ellos mismos. Si ésto pasa, retira los extras y enfoca a los actores lo más rápido posible.

Horror

Los extras también contribuyen a crear una atmósfera de horror en la campaña. La mayoría de las víctimas del horror en una campaña son los extras; y cada fantasma y villano es un extra, ¿no?

Para que uses los extras bien, en alas del horror, tienes que recordar tres cosas. Primero, Cada Fantasma Tiene Dientes. Segundo, El Miedo se Comunica Solo. Tercero, Lo Inexplicable Incomoda.

Cada Fantasma Tiene Dientes. Esto significa que no importa cuán divertido pueda ser un fantasma, puede ser peligroso o espantoso. Esto se cumple para cada fantasma en las películas. Por ejemplo, aunque parezca imbécil por fuera, el Gigante de Merengue de la primera película es capaz de destruir y matar a gran escala.

De manera que no crees criaturas que sean sólo tontas. Pueden serlo, pero también deberían tener dientes. Hazlos peligrosos o fuertes de alguna manera que los Cazafantasmas no puedan reírse de ellos o darles la espalda. Esto va bien cuando el poder destructivo de la aparición no concuerda con su aspecto "físico". El Gigante de Merengue, una mascota de la TV, con 30 metros y destruyendo edificios enteros es un buen ejemplo.

El Miedo se Comunica Solo. Los extras también pueden contribuir a la atmósfera de horror de la historia siendo asustados... y comunicando este miedo a los actores.

Por ejemplo, cuando los Cazafantasmas se cruzan con una víctima que está tan asustada que se pelo se está volviendo blanco y los dientes se le están cayendo, seguro que se ponen un poco más nerviosos respecto a lo que se encuentra delante de ellos.

Además de esto, cuando a los actores, acompañe un extra asustado, haz el papel del extra. Habla entrecortadamente, salta cuando oye algún ruido, se lanza a los brazos de algún Cazafantasmas cuando se manifiesta algo desagradable. ¿Porqué hacer ésto? Pues porque el nerviosismo se comunica por sí solo a los demás miembros del grupo; si el extra está inquieto, los actores pueden ponerse un poco más inquietos.

Esto puede requerir una mejor planificación del tiempo en la aventura. Para influir en los actores gracias a los extras, éstos tienen que hacer su mejor papel de asustadizos en un momento en que los Cazafantasmas no estén muy tranquilos - esto es, en uno de los momentos más serios de la "película". Estos momentos pueden ser cuando los azafantasmas se acercan por primera vez a la guarida del monstruo o cuando, en el clímax final, han de derrotarlo o ser derrotados.

Lo Inexplicable Incomoda. Las cosas sin sentido, que no encajan en la percepción de los actores sobre qué es normal, incomodan... sobretodo cuando esos hechos inexplicables parecen tener consistencia propia que los jugadores no logran entender.

Por ejemplo, ¿porqué se manifiesta Zuul a través de la nevera de Dana? Superficialmente, porque es divertido. Pero también es extraño e incómodo. Hace que la nevera sea algo por lo que preocuparse. Y el hecho es coherente; cuando, más tarde, Zuul viene a por Dana, aparece en la cocina, probablemente de la nevera, en uno de los momentos más terroríficos de la película. ¿Porqué brotan brazos de su silla? No se sabe... pero sigue siendo extraño y turbio. Cuando dirijas la aventura, introduce hechos inexplicables e imposibles (tampoco te pases, uno o dos por aventura) para darles escalofríos a los actores.

Escenarios

Los escenarios que utilices son buenas herramientas para aumentar la comedia y el horror en tu campaña, especialmente el horror.

Comedia

Primero, los fantasmas le hacen cosas a los lugares. Cuando los Cazafantasmas están en un castillo, los fantasmas deslizan los candelabros sobre las mesas (por supuesto, sólo lo ve un actor), redistribuyen los muebles, sueltan las trampas secretas, se visten de armadura y siguen los pasos de las escaleras... (Cuando sucedan esas cosas, haz que los jugadores reaccionen correctamente. Seguro que han visto eso mismo en varias películas. Ese es el estilo de muchas películas comedia/horror de los años 40 y 50.)

Segundo, los Cazafantasmas le hacen cosas a los lugares. Disparan lásers protónicos, fallando a los fantasmas y tocando las paredes, valiosas piezas de arte, muebles, candelabros, y demás cosas. Juntan televisiones y máquinas de pinball improvisando cachibaches. Lanzan muebles al aire intentando tocar alguna aparición. Usa éstos incidentes para la parte cómica. Cuando alguien hace añicos una chimenea con el láser protónico, le puede caer a alguien encima de alguna manera divertida. (De hecho, si le cae a alguien encima será divertido, caiga como caiga.)

Horror

Los Cazafantasmas se encuentran a menudo en los lugares más lúgubres: mansiones y castillos en ruinas, ciudades submarinas con una arquitectura propia de pesadillas, laboratorios mal iluminados con aparatos alienígenas, y demás lugares por el estilo.

De hecho, allí donde haya apariciones, el lugar será lóbrego, incluso lugares normales. Bibliotecas públicas, hoteles y casas de pisos pueden ser transformadas en puertos del horror si sigues unos sencillos pasos:

Quita las Luces. La oscuridad asusta más que la luz. A la primera oportunidad (cuando decidas que es la hora de asustar), apaga las luces. Si los actores están en un edificio, corta la electricidad. Si están en el exterior, asegúrate que es de noche o de un nublado lúgubre (aunque el nublado no sea natural, va bien; en las películas funciona.) Los actores tienen que utilizar velas y linternas, que iluminan poco áreas pequeñas y permiten a los fantasmas asustarlos.

Utiliza Muchos Escombros. Un escenario lleno al máximo de muebles, estilo anticuario, y otra basura es mucho más espantoso que un lugar limpio y pulido. Un lugar lleno a rebosar ofrece más lugares a los fantasmas para esconderse y saltar en el momento oportuno. Incluso si un escenario está limpio, puedes llenarlo de escombros fácilmente con desastre poco corriente (como un terremoto o una reunión de Pequeños Scouts) que lo llenará de polvo y ruina.

Cosas Dañadas y Podridas. Escenarios deshechos y dañados son más fantasmales que los que están en buen funcionamiento. Escaleras que crujen, tapices que se te quedan en las manos, suelos que se atraviesan fácilmente, y otras cosas así añaden peligrosidad al lugar. Además, no ayudan en nada a los Cazafantasmas, porque son más ruidosas y peligrosas que sitios estables.

Haz la Previsión del Tiempo Meteorológico. No olvides el valor de un tiempo de perros para enfatizar el escenario. Para oscurecer las cosas, nubla el cielo. Para hacer las cosas incómodas, pon una lluvia ligera. Para hacer las cosas escalofriantes e impredecibles, aumenta la lluvia y pon, de tanto en tanto, algún que otro rayo. En los momentos cruciales de la aventura, acuérdate de los terremotos e incendios. Recuerda, el Tiempo es Tu Aliado.

Dosifica los Encuentros. No uses demasiado todo lo dicho hasta ahora. Si cada edificio tiene las escaleras crujientes y todo lo demás, se van a acostumbrar en seguida y no les va a hacer efecto. Los casos de fantasmas simples (los primeros trabajos de los Cazafantasmas en la película) deberían ser más directos: Un poco de oscuridad, y unas pocas rutinas para asustar, y ya hay bastante. Luego, para el enemigo grande, pones los detalles - tiempo de perros, arquitectura de pesadilla,... Pero ésta no puede ser la dieta de cada día de los Cazafantasmas, les producirá una indigestión.

Controlando el Tiempo

Básicamente, tienes que alternar con periodos divertidos y periodos serios. ¿Porque? Pues porque tiene que ver con alguna que otra cuestión psicológica, y por: Cuando un actor está envuelto en un intenso horror o humor, su jugador pierde mucha energía por la parte emocional. Cuando la escena ha acabado, necesita descansar; dale una escena en la que el jugador pueda sentarse, hablar racionalmente, hacer bromas, y perseguir los intereses de su actor (y sus Objetivos personales) por unos momentos. Después haz otra escena intensa, luego otra calmada, y así sucesivamente.

Echale un vistazo a la película original para que te hagas una idea.

Primera escena: En la biblioteca. Momento intenso.

Segunda escena: Dr. Venkman persigue su objetivo en su oficina; Ray entra y se lo lleva a rastras hasta la biblioteca. Escena de calma.

Tercera escena: Los héroes son asustados por el fantasma de la biblioteca. Escena intensa.

Cuarta escena: Echan a los heroes, tienen la idea de abrir su propio negocio y esperan la llegada de los clientes. Escena tranquila.

Quinta escena: Los Cazafantasmas atienden su primera llamada y luchan contra el "moquete". Escena intensa.

Así es como funciona. No es difícil. Simplemente alterna escenas intensas con tranquilas, y tú y tus actores no os cansaréis ni irritaréis tan pronto como habíais creído. (Los actores irritados no son divertidos, créeme.)

Una Oportunidad Disponible

Te hemos dado unas normas de juego que te ofrecen una oportunidad tras otra para crear diversión, catástrofes y humor.

Así, el Dado Rojo es seguramente uno de los dispositivos más útiles para el DJ. El Dado Rojo asegura que, docenas de veces en el transcurso de la aventura, los jugadores estén completamente a tu merced - y, lo que es más, esperan (incluso anticipándose) los desastres que tú les vas a echar.

El Dado Rojo es una gran ayuda para la Comedia. Lo usas para reír y para que los actores reciban daños de manera cómica. Cuando la situación lo requiera, les puedes derribar edificios encima, hacer caer sobre ellos montones de plátanos maduros, hacer que sus lásers protónicos aumenten el poder del fantasma (en lugar de dañarlo), etc.

Y recuerda, por último, que demasiado éxito a veces es mala cosa. Por ejemplo, Venkman intenta seducir a una chica encantadora y saca un seis en el Dado Rojo. Esto puede significar que falla... o que tiene más éxito del que podía esperar en sus sueños más salvajes. Ella se enamora locamente de él. No puede seguir viviendo a menos que se case con ella. Y tiene doce hermanos que tienen una escuela de karate o una academia paramilitar. (O mira "Sexy Lucia" de la Familia de la Mafia en la parte "Cast of Dozens")

La Trama

Hasta ahora hemos hablado solamente de los elementos de la campaña cómico/horrorosa. Hablemos ahora de la estructura de la trama - tu historia, de principio a fin, y dónde encajan las diferentes opciones.

Aquí, paso a paso, tenemos un curso básico de Tramas de Aventuras.

La Trama Principal

La trama principal en la mayoría de las aventuras tienen el mismo patrón: Al héroe se le presenta un problema, el problema envuelve al héroe, el héroe soluciona el problema. Esta es la trama clásica un-dos-tres.

En la primera película de Cazafantasmas, podríamos resumir la trama de la siguiente manera: Los Cazafantasmas empiezan a luchar contra las apariciones y se topan con una futura víctima de Gozer; los Cazafantasmas son superados, Dana es poseída, se desata el infierno y los Cazafantasmas son encarcelados; con sus carreras y el destino del mundo yendo a freír espárragos, los Cazafantasmas derrotan a Gozer. Hurra. Un-dos-tres.

Así que cuando planees tus propias aventuras deberás pensar unas cuantas cosas, como: cuál es el problema (enemigo, disturbios psíquicos monstruosos u otros agentes que causen desconcierto), y cómo les caerá encima a los actores mientras éstos tratan de encontrar la solución.

Decide el Villano

Lo primero que hay que hacer es decidir cuál será el villano a vencer o que problema existirá en el episodio.

El enemigo puede ser espantoso en alcance (como Gozer) o más personal pero igual de letal (como el primer amor de uno de los actores, que murió, y vuelve como íncubo/súcubo para encantar y destruir al actor).

Y no olvides que, aunque el nombre del juego sea Cazafantasmas, los chicos y chicas éstos de los protónicos no se van a encontrar sólo con fantasmas. ¿Quieres poner el Yeti, ranas gigantes, historias sobrenaturales? Ponlas.

Cuando ya has descubierto qué es lo que quieres, que tipo de criatura u organización o lo que sea que vaya a amenazar a los actores durante el juego, vete a la sección Fantasmología y móntate el villano tú mismo.

Crea Complicaciones

Ahora, para hacer realmente interesante la aventura, tienes que crear complicaciones para tus actores. En efecto, debes contribuir a que tu aventura sea más rica, sumando dificultades (menores) a los actores, desarrollando la personalidad del villano. No olvides las complicaciones que pueden poner los estamentos oficiales y las autoridades (policía, Agencia de Protección del Medio Ambiente...). No sobrecargues la aventura con éstos problemas; piensa en el doble de los que necesites y usa la mejor parte de ellos hasta que (a) comiencen a interferir demasiado en tu historia o (b) dejen de ser divertidos y comiéncen a aburrir.

Construye Tu Trama Principal

Una vez que tengas el enemigo básico y unas cuantas complicaciones, puedes construir tu trama, que podría ser algo como ésto:

Los Actores Descubren la Amenaza de una de dos maneras:

1. Son conducidos al lugar de los hechos (llegan al castillo encantado, naufragan en la Isla de los Científicos Locos, etc.) o

2. Perciben efectos periféricos producidos por el villano de turno (subida de la actividad ectoplásmica, aumento de los robos en los bancos... de sangre, etc.).

Esto significa que los actores se dan cuenta de que hay una amenaza contra la que luchar - en otras palabras, que están en otra aventura. Todo esto no quiere decir que sepan cuán grande es la amenaza. De hecho, no deberían tener ni idea. Tendrían que comenzar la aventura con el único conocimiento que tienen que hacer un trabajo; no les muestres cuán poderoso o monstruoso es el villano hasta el final de la aventura.

Los Actores Tienen Encuentros Cómicos: Los actores realizan una serie de investigaciones y encuentros que los conducen gradualmente hacia el villano. Los combates con los fantasmas y espectros deberían ser rápidos y divertidos. Los actores tendrán que tomar la iniciativa en las investigaciones sobre los malos: consultando sus libros, investigando en los lugares críticos, buscando hechos similares en la historia, etc.

Cuando lleguen lejos con las investigaciones deberían darse cuenta que la amenaza es más grande de lo que habían pensado. En ese mismo momento...

Las Cosas Se Ponen Feas: Lo que no significa que la película (aventura) deje de ser cómica. Pero la amenaza debería impresionar a los actores.

En la primera película, por ejemplo, ésto ocurre cuando Dana y Louis son poseídos, la reja de protección abierta, y los Cazafantasmas encarcelados; hay bastante humor en todo eso, pero las Cosas Se Les Pusieron Feas.

Les envías una lluvia de desventuras a tus actores; el humor en ésas ocasiones vendrá, en gran parte, por su esfuerzo para mantenerse lúcidos contra las adversidades.

El Clímax: Los actores se las arreglan para enfrentarse a duelo con el villano. (En la primera película, ésto ocurre cuando los Cazafantasmas descubren que el edificio de Dana es una unidad receptora mística gigante, el centro de todas las energías, y son capaces de convencer al Alcalde que deberían quedar libres para luchar contra el enemigo. Lo intentaron... y entraron en el Clímax de la historia.)

El destino de cientos o de miles de personas, quizá del mundo entero, descansa sobre los hombros de los actores. Si fallan, se impondrá el plan del villano.

Más en el plano personal, es una cuestión de vida o muerte para los actores. En el clímax de las pelídespués, los actores comienzan a idear el plan sabiendo que alguno de ellos o todos no saldrán con vida.

Aquí es dónde le pones la emoción a la historia. El peligro debería ser real para los jugadores y sus actores: de otra manera acabarían perdiendo el respeto a los retos que tú les propongas. Durante el clímax, haz las cosas grandes, ostentosas y espectaculares: están enfrentándose a la culminación del plan de alguien muy poderoso. Descríbeles fuegos artificiales y catástrofes mágicas y espectáculos de lásers y duelos místicos.

Y, si los actores idean un buen plan, y se esfuerzan mucho para ponerlo en marcha, deberían ganar. Junta todos éstos elementos y tendrás una conclusión satisfactoria; quita uno o dos y el clímax será menos memorable.

El Epílogo: Aunque las películas no suelan tener epílogos, tus aventuras si que pueden. En el epílogo, atas los cabos sueltos, recompensas a los actores por sus actos (o los castigas, según), explicas la parte de la trama que no han descubierto (siempre que no la uses en tu próxima aventura), y les dejas felices (hasta la próxima aventura).

Derrota: si, por alguna causa, los actores fallan en el clímax de la aventura, y ganan los malos, tienes ante ti unas posibilidades interesantes. Existen varias maneras para liar la historia y continuar la campaña desde éste punto.

Derrota de los Villanos: Si el villano vence, puede ver sus planes desechos por algo en lo que no había contado. Por ejemplo, si Gozer hubiese ganado, completando su sortilegio, y hubiese entrado en el mundo rompiendo la puerta dimensional que le ayudó a hacerlo, hubiese podido pasar que La Tierra no podía contener su poder. Conseguiríamos un final como en La Guerra de los Mundos de H.G. Wells, donde los malos mueren por una autodefensa de La Tierra, mientras los actores no pueden hacer más que mirar. Esto no es tan satisfactorio como cuando ganan los actores... pero es mejor que quedarse sin aventura para la próxima semana. (Lo que tienes que hacer con casi todos los malvados ultrapoderosos que intenten destruir el mundo, es preparar un deus ex machina[4] que pueda destruir al enemigo si los actores fallan. Manten ésto en reserva; y esfuérzate para no tener que usarlo; y, si tus actores fallan miserablemente y quieres que la campaña continúe, sácate ésto de la manga y espera que todos se lo traguen.)

Mala Interpretación de los Objetivos del Enemigo: Por supuesto, existe la posibilidad de que gane el malo... y que haga entonces lo que le de la gana, no lo que pensaban que haría los actores y que se vaya cabalgando hacia el sol poniente. Esto no se puede usar con los tipos como Gozer, pero puede ser útil con otras amenazas.

Secuelas Inmediatas: Si el plan del enemigo no implica la destrucción del mundo o de gran parte de su población, describe entonces qué le ocurre al mundo por la victoria del villano... e ingéniatelas para proponer una secuela inmediata, una segunda oportunidad para los actores.

Dirige la Aventura

Cuando ya tienes la trama bien montada, te sientas con tus jugadores y disfrutas de la aventura. Sólo que no siempre están fácil...

Los actores, como veras, siempre hacen lo inesperado. A veces idean una táctica tan espantosamente brillante que lo único que puedes hacer es rendirte. A veces, no encuentran pistas ni rastros tan obvios que tienes que utilizar extras para sugerir la evidencia de los hechos.

De cualquier manera tienes que estar preparado para dirigir la aventura según lo que hagan los jugadores -no según la trama que hayas escrito. Tu objetivo es divertirte (y divertir a tus jugadores), no hacer una obra de arte.

Así que si tus actores encuentran una táctica que te corta la respiración y es infalible contra el villano de turno, haz una mueca y sigue adelante. Si ésto acorta la aventura y la hace menos divertida, siempre puedes introducir un nuevo lío en la historia. Por ejemplo, la destrucción del susodicho villano puede revelar que hay uno peor detrás de él; tus actores, con sus ideas brillantes, saltaran sobre él pero no será una lucha fácil, y ahora el malo sabe que el enemigo son unos genios.

4 En latín, ésto significa "dios fuera de la máquina", y se refiere a ese recurso teatral en el cual un dios vestido de túnica desciende por el escenario con cuerdas y poleas -una especie de limpia cristales de rascacielos. El dios limpia todos los problemas de la trama -ya ves por donde van los tiros ¿no?. La utilización del deus ex machina resuelve artificialmente el conflicto. No sólo somos educativos, sino que además te ayudamos a resolver tus aventuras.

Y si tus actores le han dado fiesta al cerebro durante ésta tarde, aprovéchate de ello. Si están siendo estúpidos, proponles situaciones estúpidas contra enemigos subnormales de manera que ambos bandos estén igualados. Te divertirás.

Ejemplo: Uno de los actores llega a una conclusión correcta en un momento equivocado (mira en el recuadro "Presto"):

"Una criatura que tenga éste poder, se irá evidentemente a un lugar donde se pueda procurar una armada de sirvientes. Vamos a buscar por todas las esquinas para encontrar cualquier cosa estraña.".

De repente, te encuentras con tu trama truncada sólo por que un jugador ha sido demasiado inteligente. Vas a perder la mitad de tu historia porque los jugadores saltan directamente hacia el clímax. ¿Qué puedes hacer? Aquí hay algunas sugerencias:

Cambia el Género. Deja estar la trama y diviértete con lo que quede. Los actores encuentran a Kathleen, y ésta asustada huye con sus seguidores; y tenemos así un poco de "Mad Max".

Añádele un Problema. Tus actores tienen el encuentro con Kathleen y la derrotan. Flyboy Wheeler aparece en escena justo para ver morir a Kathleen por segunda vez. La energía liberada por su dolor y la agonía de ella activa el resto del poder que quedaba en el basurero, y ella, él, y las toneladas de basura se combinan formando un leviatan de óxido que comienza a pasearse por la ciudad. ¿Qué van a hacer los Cazafantasmas para parar ésto?.

Mantente en tus Trece. Recompensa a tus actores por ser tan brillantes (reparte algunos Puntos de Churra) pero mantente en tu trama original. Cuando los actores encuentran a Kathleen en su cuartel general, no pueden vencerla. La idea que habían pensado que acabaría con ella resulta inefectiva. Así que, magullados, tienen que volver a su cuartel general, meterse en el laboratorio, y pensar en alguna otra cosa. Mientras tanto, Kathleen ha cambiado su base de operaciones y sigue engullendo quinceañeros.

Sin Cabos Sueltos

Finalmente, cuando la aventura se ha acabado, piensa en todos los cabos sueltos que han quedado sin resolver al final de la história. Escribe algunas posibles ramificaciones, y archivalas con todo el material de tu campaña.

En algún momento futuro rebuscaras en los papeles y puede que encuentres una secuela útil...

Ejemplo: ¿Fueron Kathleen y Flyboy felices para siempre? Sería un buen material para una secuela, o como mínimo una aparición ocasional.

¿Podría haberse acumulado toda esa energía en algun lugar de la ciudad? Podría suceder en cualquier sitio donde hubiesen objetos de valor como por ejemplo un museo, un vertedero o alcantarilla...

Ideas para aventuras

Cuando ya hayas gastado todas las ideas para aventuras que te gusten de Cazafantasmas, Cazafantasmas Internacional, y las aventuras individuales de Cazafantasmas y CFI que irán saliendo al mercado, te encontrarás con el dilema de esperar nuevo material o crear tus propias aventuras.

Eso no es ningún problema. Consigue una buena idea, dale el tratamiento que hemos descrito más arriba, y ya tienes una aventura.

¿ Pero de dónde sacas las ideas para las nuevas aventuras ?

Bueno, tienes muchos sitios de donde sacarlas; aquí te damos tres.

Aventuras de Otros Juegos: puedes adaptar las aventuras de Otros Juegos para Cazafantasmas. Los juegos que se desarrollan en los tiempos modernos o en un futuro cercano, serán más fáciñes de adaptar, pero incluso puedes adaptar, una aventura de Star Wars.

Tendrás que cambiar las profesiones de ciertos tipos y las jerarquias. Probablemente tendrás que aligerar el tono, especialmente si usas aventuras de horror como Chill o La LLamada de Cthulu. Tendrás que añadir eventos sobrenaturales a los universos demasiado mundanos.

Peliculas: Cada buena pelicula (aunque solo sea por lo memorable) de horror es una gran base para una aventura. La aventura puede ser una copia directa de la pelicula, o simplemente una parodia del tipo de pèlicula.

Simplemente recuerda lo que te gusto de la pelicula y adapta esos elementos a tu aventura.

Puede que te gustara la visión de un gran grupo de zombies vagabundeando por ahí y tragando todo lo que encuentren. Puede que te gustara la trama que podría salir de la idea de que cada criatura viviente que se cuele por el desagüe del lavabo se transforma en un gigante canibal en el vertedero de basuras. Puede que te gustara el clasicismo de los vampiros de Wallachian. Sea lo que sea, llevalo a tu campaña, ponle un poco de comedia y que lo descubran.

Publicaciones Sensacionalístas: en los kioskos encontrarás un montón de ellas empapadas de turbias ideas para aventuras.

Piensa en ello: ¡ El Cerebro de Hitler ! ¡ El Fantasma de Elvis ! ¡ Niños Rana ! ¡ Niños Que Recitan La Enciclopedia en el Momento de Nacer ! ¡ El Padre de mi Hijo es un Alien !.

Cada número de una publicación de estas es como un módulo de campaña para Cazafantasmas.

Hemos hablado con todo detalle como crear una aventura. Pero esto no es todo lo que vas a hacer si vas a jugar a Cazafantasmas una y otra vez. Tendrás que juntar una aventura con otra y cuando las tengas todas juntas, tendrás una Campaña. Así que hablemos brevemente de irnos de Campaña.

¡ Presto ! ¡ Un Ejemplo Completo !

Diseña tu Villano: aquí te damos un ejemplo que puede ser la base para una aventura de Cazafantasmas.

En los años 50, Johnny " Fittipaldi " Wheeler desperdició todo su tiempo en su Chevrolet. Ponía a punto a Kathleen, lo limpiaba, lo mantenía, lo mejoraba; era tan devoto como un amante y solo tenía ojos para ella.

Un día, perdio el control en el volante, y estrelló a Kathleen contra un edificio. Lo que quedó del " Fittipaldi " fué llevado a un Hospital, lo que quedó de Kathleen al desguace. Allí se quedo durante treinta años, oxidandose entre amargos recuerdos... hasta hace unos días.

Hay millones de recuerdos amargos en el desguace municipal, y miles de coches que contienen energía emocional que dejaron alli sus propietarios. ¡Lo adivinaste:! la energía Psico-magnético-Etérica revive. Kathleen estaba en el punto más bajo del desguace, y "se despertó". Utilizó el poder que poseía para autorepararse, y comenzó a buscar a "Fittipaldi", su antiguo amante.

Claro que, esto no será una historia muy horrorosa si Kathleen solamente lo busca, buscando por las habitaciones del hotel como lo haría Shirley Temple en " La Pequeña Princesa ". No, lo que hace es fijarse en cualquier chico joven que se parezca a " Fittipaldi " (caucásico, mediana altura, tejanos y chaqueta de cuero) y lanzarse sobre él (sin fijarse en lo que haya por medio). Nunca es " Fittipaldi ", evidentemente. Frustrada, abre el capó, se traga al pobre infeliz y continua su busqueda infructuosa.

Crea complicaciones: El asunto de Kathleen preocupa a los Cazafantasmas.

Primero, es más o menos inmune al laser protónico. Cuando recibe un impacto de este tipo, se enciende la radio (sonando Rock-and-Roll de los años 50) y se activa la bocina, el limpiaparabrisas, las luces, etc.. pero no le produce un daño real.

Segundo, puede contagiar su "enfermedad" a otras máquinas. Cuando alguien saca un seis en el Dado Rojo, o siempre que quiera el DJ, puede transformar otra máquina en una criatura animada. Estas criaturas no son inmunes al laser protónico y no pueden contagiar su "enfermedad", pero pueden molestar a los Cazafantasmas y vagabundear provocando incidentes.

Tercero, tenemos una complicación más que no tiene nada que ver con la condición de Kathleen: "Fittipaldi" aún vive. Cuando se enteró de que Kathleen había muerto, tuvo una fuerte posición. Cuando salió del Hospital, dejó el colegio, trabajó en varios sitios, y acabó convirtiendose en un vagabundo.

Los Actores Descubren la Amenaz. Tu actor técnico se va dando cuenta gradualmente, que sus máquinas no funcionan bien del todo. Si hace alguna investigación (trabajo de laboratorio con el talento de Física, con una tirada de 17 o más para tener exito), descubre que hay un campo de energía en la ciudad que afecta especialmente a las máquinas. Más tarde, cuando los actores vuelven de un trabajo, se sorprenden al ver un coche circulando sin conductor. Este viejo Chevrolet (en un estado de funcionamiento sorprendente), de repente cruza un parque público o la terraza de un bar o un mercadillo callejero o unos grandes almacenes, arrincona a un joven con chaqueta de cuero, gira alrededor suyo varias veces, toca la bocina y a continuación se traga al infeliz joven. Nuestros actores descubren que sus lasers protónicos no hacen nada contra él - o sea que deberán perseguir a Kathleen sacrificando el replivehiculo.

Los Actores Tienen Encuentros Cómicos. Los días van pasando y se ven más coches cada día circulando sin conductor. Los Cazafantasmas tiene mucho exito con estos pues su equipamiento es mucho más efectivos con las criaturas "menores". Siguen llegando noticias sobre un viejo descapotable que se traga estudiantes. ¿han visto la matricula de Kathleen ? Que busquen su número. Que investiguen su último propietario. Deje que capturen e investiguen alguna de las máquinas poseidas.

Las Cosas se Ponen Feas. Comienzan a lloverles problemas a los Cazafantasmas. El Alcalde les amenaza con encerrarlos hasta que el sol se enfríe, si no resuelven el problema. El replivehículo se contagia y se va a buscar su propia vida. Todas las máquinas de la cieudad están infectadas; aunque no hieren a los Cazafantasmas, no les serán de utilidad (esto incluye los lasers protónicos). Finalmente, los actores encuentran a "Fittipaldi", que esta loco; sabe dónde dejaron a Kathleen hace unos treinta años, y esta desesperado por encontrar a su antiguo amor.

El Climax. Los Cazafantasmas (y puede que también "Fittipaldi") van a ese antiguo desguace para tener el enfrentamiento final con Kathleen. Son rodeados por una maquinaria ruinosa pero ambulante. Utilizando algunas habilidades tecnicas, podrán desposeer algunos vehiculos, y tener un duelo a muerte con Kathleen.

Lo que puede pasar es impredecible. Quizás los Cazafantasmas destruyan a Kathleen. Quizás "Fittipaldi" recupera la cordura y les ayuda a destruir a Kathleen. Quizás los Cazafantasmas son derrotados y los dos amantes viven felices para siempre. Pase lo que pase, Kathleen desaparece llevándose consigo toda su influencia en las máquinas.

El Epílogo. El replivehiculo es hallado en la carretera hacia Lepe; los Cazafantasmas quedan bien con el Alcalde, que les ofrece una buena suma por su trabajo; el mundo es liberado de las máquinas maléficas.

CAPÍTULO 3
Nos Vamos de Campaña

¿ Que es una Campaña ?

Una campaña de Rol es una serie de aventuras con los mismos jugadores. Pueden ser de episodios como cualquier serie de televisión - La Casa de la Pradera, Corrupción en Miami, El Coche Fantástico - o puede ser continuada, como todas esas trilogías de fantasía que leías en lugar de hacer los deberes, esas en las que se basan los Otros Juegos.

¿ Dónde Consigo yo Una ?

Tienes que inventártelas tú mismo, más o menos. Te sugeriremos algunas maneras de ligar una aventura con otra.

Incluso puede que publiquemos algunas aventuras conectadas entre sí. Pero básicamente una campaña, es la versión que tu tienes del mundo.

Ingredientes Principales.

Para una campaña, necesitas más trabajo que para una aventura, puesto que pasarás más tiempo con tus Cazafantasmas. Tus actores tendrán enemigos y buenos contactos en la ciudad o el Ayuntamiento; tendrán que pagar impuestos, encargar pizzas...

Necesitan un área de campaña: usa tu propia ciudad. Consigue mapas de ella, de la comarca, provincia: depende de la distancia que pienses que van a recorrer. Así no tendrás que estar dibujando la situación continuamente.

Necesitan contactos: crea algunos extras para que los Cazafantasmas acudan una y otra vez. No implica que sean amigos suyos, pero son gente que los Cazafantasmas conocen bien.

Necesitan una Legalización: y tendrán un montón de papeleo oficial que les proveerá horas interminables de aburrimiento... digo de diversión.

Necesitan una Aventura: ya te hemos explicado en el capitulo anterior como construirlas. Puedes utilizar cualquier aventura publica en tu ciudad si te tomas el tiempo de cambiar el Louvre por el Museo de Arte Románico de Catalunya. Busca en las mini- aventuras "Plaga Casera" y "Desfile de Fiambres"para ver cómo puedes hacer ésto.

Haciendo Contactos

En el último capitulo comentamos un poco el tema de los extras: cómo usarlos para la comedia y el horror. Los extras son la clave para una buena campaña, puesto que hacen más real el mundo en el que actúan los Cazafantasmas. Viven en la ciudad, tienen contacto continuo con los actores, se hacen más y más familiares.

Muchos pequeños detalles identifican a esos extras: como hablan, que palabras usan, su lenguaje corporal, sus actitudes normales. Dale a cada extra local alguna marca que lo identifique, y explota esa marca. Por ejemplo, si la camarera de la pizzería siempre está con el moquillo, puede que algún actor le pregunte alguna vez el porqué.

"Oh (Sniff), no es nada, (Sniff), es que tengo alergias. Siempre me pregunto cuando voy a dejar de (Sniff) alimentar a ese perro abandonado, pero es que tiene unos ojos marrones tan grandes... y esas orejas caídas... (Snuff) ¿Cómo podré resistirme?".

Así, la próxima vez que vayan allí puede haber algún cartel en la ventana buscando una casa para el perro.

Y un tiempo después, ya no tiene el moquillo ¿dónde está el perro? "Frankie, el motorista del tatuaje, se lo ha llevado a su casa."

Eventualmente, la camarera volverá a tener el moquillo, porque habrá adoptado algún otro perro callejero. Quizá ella -o Frankie, el motorista- tengan algún papel importante en la campaña.

Provocando Gags

Los extras con características divertidas o que caen en cada chiste, también pueden ser útiles: para provocar gags. Siempre que uses estos extras, te garantizaras alguna risa. Acuerdate de Charlie Brown intentando dar a la pelota o intentando hacer volar una cometa.

Uno de los tipos que seguro que volverá es Walter Peck, el ex-agente de la APMA. Ahora está trabajando en el Comité para los Servicios Faudulentos y Peligrosos para el Consumidor: el CSFPC, también conocido como la Brigada Anti-fraude. Peck odia a los Cazafantasmas, especialmente Peter Venkman, e intentará lo imposible para pararle los pies a esa chusma.

Puede aparecer gracias a lios en la trama, Dados Rojos, o un Fantasmaster que piensa que hasta ahora todo ha sido muy suave.

Enemigos Mayores

Los villanos no siempre se desvanecen al final de una aventura - pueden tener una cierta continuidad.

Como en las series de TV, los malos siempre se escapan riendo de la prisión, o convencen a las autoridades de su inocencia. Como los grandes criminales, pueden actuar desde la trastienda quizá durante dos o tres aventuras, antes de revelarse como la Ultima Amenaza.

Los actores puede que se tengan que mojar más de una vez antes de darse cuenta que allí hay uno de los malos mayores que tiene la sartén por el mango. Recuerda que los Cazafantasmas se encontraron con el fantasma de la biblioteca, y con Zuul en la nevera antes que relacionaran todo eso con Gozer. Esto te dará mucha diversión, porque te deja los acontecimientos muy abiertos. Los actores conocen bien a los malos. Y tú puedes crear una buena história, bien desarrollada.

Todo Sobre Contratos Legales

No te queremos aburrir con papeleo inútil pero te dará una idea para utilizarlo en tu aventura.

Incluso antes de su éxito inicial en aquel Hotel en Nueva York, Venkman sabía que los Cazafantasmas tenían un buen futuro. Quería que los Cazafantasmas se dieran cuenta del potencial que tenian puesto que están habriendo un mercado nuevo, y pensó en los contratos. Era un concepto de marketing que no se podía hacer esperar.

Desafortunadamente para los Cazafantasmas, el contrato no les produjo tantos beneficios como habían esperado. Les ordenaron que desistieran de su persecución, y el contrato que habían firmado se fué volando.

Así que dispara contra fantasmas hace perder favor y prestigio... y lo más importante, las miradas de los Yuppis estaban en otros asuntos: impuestos municipales, fibra para el desayuno... Los fantasmas ya no son "in".

¿Parará ésto a nuestros intrépidos contratados?. Hemos oido rumores que algunos se han pasado a la Tupperware. Pero la mayoría de ellos, creyeron en la ciencia de lo paranormal, y aún lo hacen, así que luchan por mantener el negocio, trabajando para quien les llame, y esperando que el péndulo de la opinión pública se vuelva de nuevo hacia ellos.

Por supuesto, puede que tu trabajo tenga más éxito de cara al público. Todo es posible -algunas cosas funcionan mejor en Perelada que en Broadway. Pero no te hagas ilusiones, siempre sale algo en contra.

Estableciendo el Contrato

Puede que aún no tengas el contrato. Pero no te preocupes porque lo paranormal y el cazafantasmeo van en aumento.

Supon que los nuevos Cazafantasmas consiguen el dinero que necesitan para financiar el negocio ya sea hipotecando o vendiendo todo lo que tienen -casas, coches, etc... Los actores comienzan con suficiente dinero para comer durante una semana. Si lo quieren más detallado, haz que cada jugador tire cinco dados. El total son los Dólares que llevan encima.

Los nuevos Cazafantasmas tienen (1) el derecho a utilizar el nombre Cazafantasmas Internacional, (2) el derecho en esclusiva a comprar y utilizar el material patentado por los Cazafantasmas, y (3) un territorio en esclusiva en el que actúan como Cazafantasmas Internacional. El equipamiento que los jugadores escogen en su Ficha Personal representa el que han comprado gracias a los derechos de contrato.

Por recibir esos derechos, los propietarios del contrato deben pagar una suma a Cazafantasmas Internacional, ofrecer un servicio de calidad en se área de servicio, atender rápidamente las peticiones del consumidor, contener o neutralizar agentes sobrenaturales, usar inteligentemente y mantener en buen estado los dispositivos patentados y vendidos esclusivamente por Cazafantasmas, y mantener a Cazafantasmas y Cazafantasmas Internacional fuera del alcance de las quejas de los clientes.

Dale a los jugadores la Hoja de Contrato, el Permiso de la APMA, Ultima Voluntad y Testamento, etc... Anímalos a que firmen éstos documentos con el nombre de sus actores, y trata los papeles como si fuesen documentos legales.

Pagando el Contrato

Si tus jugadores conocen el tema de la contabilidad y la burocrácia, y quieren tener contratos bien elaborados, son bien libres de hacerlo. Lo que teníamos en mente, sin embargo, era el concepto de pago por misión.

CFI, envía ocasionalmente noticias a sus contratados de alguna misión especialmente peligrosa que tiene que ser resuelta, por la cual la franquicia (contrato) local no recibirá compensación monetaria, sinó un crédito en la cuenta de la franquicia.

Lo que suelen recibir nuestros intrépidos actores por las misiones cumplidas va desde el equipamiento salido del laboratorio de Egon, hasta dinero extra, pasando por billetes hacia la Costa Oeste.

Normalmente, Louis Tully aceptaba misiones imposibles de algunos clientes o hacía pedidos imposibles para el bien de la franquicia. Esto puede dar gran flexibilidad a la campaña cuando quieras continuarla o interrumpirla.

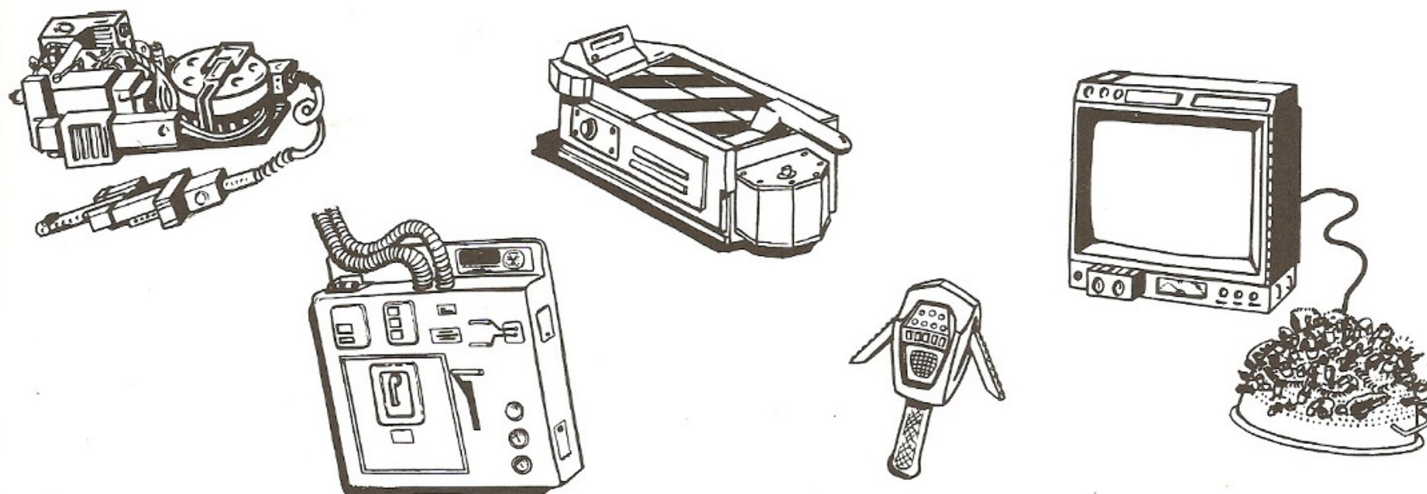
Desarrollo del Personaje

En la gran mayoría de los juegos de rol, el DJ otorga puntos de experiencia a los jugadores para que puedan mejorar gradualmente sus personajes, resolver sus traumas psicológicos, aprendan a tocar el piano y más cosas.



Bien, olvídate de todo eso. Los actores no se desarrollan sustancialmente en una atmosfera cómico-horrorosa. ¿Quien lo necesita? Sólo se trata de divertirse.

De alguna manera si que pueden, si les dejas, dándoles Puntos de Churra para que aumenten sus Rasgos. Si ésto no te gusta demasiado, mételos en una aventura donde tengan que gastar todos sus Puntos de Churra y alguno que otro de sus Rasgos para mantenerse vivos. Esto les hace más manejables de nuevo y les hace depender de su ingenuidad, en lugar de esos montones de Puntos de Churra.



Un Puñado de Extras

Al final, para referencia tuya, hemos puesto ésta vasta colección de criaturas, monstruos, apariciones, expertos y lunaticos para tu campaña. Que te diviertas con ellos...

De la Primera Película

Aquí están las características para esos villanos y espectros de Cazafantasmas.

Zuul, el Guardián de la Puerta

guardián de la puerta de Gozer

Coco	5	Encontrar Anfitrión Humano	8
Bíceps	7	Lucha	10
Acción	5	Seducir	8
Aplomo	4	Flexionarse y Agitarse	7
Poder	10	Desmaterializarse Rana en Príncipe (m*) Posesión Aterrorizar	

** Cambia el cuerpo poseído por el propio*

Objetivo: Sexo (Ritual)
Marcas: Se flexiona, agita, y se demuestra peligrosamente ardiente de lujuria (cuando posee a alguien; sino como un animal)

El Gigante de Espuma

Personaje animado de 10 pisos, destructor del mundo

Bíceps	10	Destrozar Edificios	13
Acción	8	Caminar Amenazantemente	11
Poder	8	Crecimiento Crecimiento (otra vez) Aterrorizar	

Objetivo: Destruir Todos los Humanos
Marca: Pisa todo lo que sea más pequeño que él mismo (casi todo); sonríe ampliamente mientras destruye el mundo

Vinsclortho, el Maestro de las Llaves

maestro de las llaves de Gozer

Coco	1	Encontrar Anfitrión Humano	4
Bíceps	7	Correr	10
Acción	5	Hacer Jazz	8
Aplomo	1	Hablar a los Animales	4
Poder	10	Desmaterializarse Rana en Príncipe (m*) Posesión Aterrorizar	

** Cambia el cuerpo poseído por el propio*

Objetivo: Sexo (Ritual)
Marcas: Respiración canina; imita a los demás; trae las zapatillas; incomprensión absoluta del mundo

Gozer el Gozeriano

demonio antiguo conquistador del mundo

Coco	6	Conocimiento Multiverso	9
Bíceps	8	Intimidar	11
Acción	7	Acrobacias	10
Aplomo	7	Ignorar a los Endebles Humanos	10
Poder	12	Desmaterializarse Desmaterializar Objeto Transferencia Dimensional Vuelo Rana en Príncipe (M) Invisibilidad Inmunidad Física (M) Inmunidad Protónica Leer Mente Invocar Plaga Teleportar Aterrorizar	

Debilidades: Sujeto a repercusiones si el sortilegio de transferencia dimensional es interrupido
Objetivo: Dominar el Mundo
Marcas: Extremadamente presuntuoso; total desprecio por los humanos

El Fantasma Glotón (Moquete)
estómago muerto viviente con dientes

Poder	2	Moqueo	
Ectopresencia	5		

Objetivo: Comérselo todo
Marcas: babea, se llena la cara de comida

El Fantasma de la Biblioteca
amontonadora de libros y lanzadora de fichas

Poder	5	Invisibilidad	
Ectopresencia	6	Aterrorizar	

Objetivo: Tener la librería para ella
Marcas: Acalla los que hacen ruido; no le gustan las fichas de clasificación y aterroriza a los atacantes

Del Juego

Aquí tenemos unos cuantos fantasmas. Puedes usarlos en la aventura para la que fueron ideados o dónde tu maléfica mente te lo pida...

Seguidores
quirománticos, mediums, y otros chiflados transformados en fantasmas temporalmente
Estos son los psíquicos y pseudo-psíquicos raptados por el Científico Loco y transformados en criaturas cercanas a los fantasmas.

Coco	3	Leer la Palma	6
Aplomo	2	Pedir la Voluntad	5
Poder	3	Análisis EPQ * Poltergeist Moqueo Aterrorizar	
Ectopresencia	3		

** Cada fantasma tiene 1 posibilidad entre 6 de tener uno de esos poderes*

Objetivos: Ser humanos otra vez
Marcas: Muchas "No puedo ayudarme... no tengo ninguna posibilidad..." excusas mientras obedecen al Científico Loco; si son capturados suplican que no los encierren en la Reja

Espectro Escocés
aparición ancestral con gaita incluida
Laird Ronald MacDonald es un cobarde de hace cientos de años. Se manifiesta tocando la gaita (nunca mejor dicho) en las horas de sueño; y no importa cuántas veces los Cazafantasmas lo capturen, las gaitas vuelven cada noche, sonando cada vez peor.

Coco	1	Encontrar Familiares	4
Aplomo	1	Tocar la Gaita	4
Poder	2	Inmunidad Protónica *	
Ectopresencia	2		

** Aunque el láser protónico pueda afectar a la gaita, son unos pesados y vuelven cada noche*

Objetivo: Restaurar el Honor de la Familia
Marcas: Acento escocés tan fuerte que lo podrías cortar con una Claymore

Armaduras Andantes
fantasmas de caballeros solterones

Estas apariciones se visten de armaduras más o menos efectivas de los museos; hay tres, de diferentes periodos medievales, y llevan grandes mazas y otras armas de contusión antiCazafantasmas.

Coco	1	No Entender el Habla Moderna	4
Bíceps	5	Destrozar Cosas con Mazas	8
Acción	3	Montar a Caballo (o su armadura)	6
Aplomo	3	Caminar Amenazante	6
Poder	6	Inmunidad Física (M) Inmunidad Protónica	
Ectopresencia	12		

Debilidades: Inactivos durante el día
Objetivo: Compañerismo Nocturno (como en otros tiempos)
Marcas: Habla medieval, muy temperamentales

Tío Ferg
Tipo normal, simplemente un muerto

Tío Jerg es la típica pesadilla de fantasma familiar. No se le puede asustar, ni pegar, siempre tan divertido...

Coco	3	Hacer Planes por los Demás	6
Aplomo	4	Resistir Aterrorizar (o algo equivalente)	7
Poder	5	Invisibilidad Materializarse	
Ectopresencia	8		

Objetivo: Limpiarlo todo y llevar una Happy American Life
Marcas: contento, sonriente, mal gusto en la ropa (pantalones de golf, camisas estrambóticas, etc.)

Tíos Realmente Viejos

decrépitos monstruos alienígenas de otras galaxias

Esas criaturas llevan siglos fomentando el mal en el multiverso. En éstos días, han decidido retirarse en grandes comunidades pero para hacerlo han de destruir toda la vida humana. Son algo como esto:

Coco	4	Olvidar Cosas Importantes	7
Bíceps	6	Tragar Humanos	9
Acción	5	Murmurar chillonamente	8
Aplomo	5	Arrastrar a la Gente	8
Poder	8	* Animar Control Mental Vuelo Crecimiento Ilusión Inmunidad Física (M) Posesión Inmunidad Protónica Leer Mente Moqueo Invocar Plaga Aterrorizar	

** Escoger cuatro de ellas*

Objetivo: Destrucción de la Tierra, Retirarse
Marcas: Caminar y coger a las víctimas artríticamente, un poco duros de oreja...

Thu-thu

dios volcánico recién despertado

Thu-thu, el dios nacional de Ralyeh, es un gigante viscoso, de color lava con unas fauces sonrientes a las que le gusta echar algún sacrificio que otro.

Poder	10	Crecimiento Materializarse Aterrorizar
Ectopresencia	20	

Objetivo: Recibir Sacrificios Merendables Hasta el Fin del Tiempo
Marcas: Vuela gritando, agitando la lava y aterrorizando alos sacrificados

Extras del Montón

También necesitas gente normal en tus aventuras. Gente de la calle... civiles... fuentes de información... aquí los tienes:

Jake Westtree

detective duro

Veterano de ojos penetrantes, Westtree es feliz cuando aplasta la cara de un punk contra una ventana o cuando vacía el cargador de su Magnum .44 en un jefe del crímen. Si se encuentra a los Cazafantasmas los reducirá a hamburguesa en lugar de proceder al papeleo que supondría arrestarles. Odia todo lo que se refiera a fantasmas - ¡no los puede matar!

Coco	2	Justificar Actos de Violencia Increíble	5
Bíceps	5	Romper Cabezas	8
Acción	4	Disparar de Manera que Ese Desgraciado Caiga al Acto	7
Aplomo	6	Amenazar	9

Objetivo: Enseñarles una lección a esos punks
Marcas: Cara que nunca cambia de expresión; saca la pistola cuando se asusta

George Smith y Mike Jones

agentes del FBI

Los agentes del FBI siempre viajan por parejas. Tienen todos 35 años, visten el mismo traje (gris o negro), zapatos de cuero negros, conducen el mismo coche e insisten en enseñarte sus placas cuando te los presentan. Les encanta trabajar para una gran agencia estatal que les permita llevar pistola, pinchar teléfonos y cosas por el estilo. Jones (o Smith, ya no me acuerdo) es blanco; Smith (o Jones) es negro.

Coco	3	Apelar a la Jurisdicción Federal	6
Bíceps	3	Abrir Puertas a Patadas	6
Acción	3	Disparar Pistola	6
Aplomo	3	Culpar de sus Errores a la Policía Local	6

Objetivo: Servir al FBI
Marcas: Ninguna

Padre Luigi

sacerdote de calle

Padre Luigi tiene como mínimo 200 años y los aparenta. Su frase preferida es: "Si no estoy loco, debería estarlo." Lo está.

Coco	3	Teología	6
Bíceps	1	Saltar	4
Acción	2	Atraer la Atención	5
Aplomo	3	Oratoria	6

Objetivo: Servir a la Humanidad
Marcas: Mira las cosas como si se estuviera quedando ciego, se santigua

Scooter MacBurnie

taxista

Scooter es jamaicano, y se le nota en el acento al hablar. No tiene ni idea del plano de la ciudad y no sabría llevarte a ningúna dirección, pero te coge tan

amablemente que ni te preocupas hasta que te ha llevado a la otra punta de la ciudad. Si te las arreglas para hacerle entender que se ha equivocado, apagará el taxímetro y conducirá durante días (quizá semanas) intentando llevarte allí donde querías.

Coco	2	Vudú	5
Bíceps	3	Nadar	6
Acción	2	Baile	5
Aplomo	5	No Entender el Lenguaje de la Ciudad	8

Objetivo: Servir a la Humanidad
Marcas: Mira sin expresión, dice "Si, señor" y menea la cabeza con el reggae que no deja de salir de la radio.

Elaine Rosenbergstein
camarera
Elaine es una abuela Judía de pelo gris. Es susceptible y discutidora - "No, corazón, no quieres Pastrami, hoy no ha salido bueno. Te traeré una buena lasaña." - pero siempre te escuchará los problemas, bueno, siempre que le dejes una buena propina. La comida que ella sirve siempre está pasada o poco hecha, el café aguado, la pastelería rancia y la nata ácida. Elaine conoce todos los rumores acerca de fantasmas gracias a sus amigas que limpian pisos, que saben qué pasa en realidad en los lugares cuando la gente ya se ha ido.

Coco	3	No Saberse el Menú	6
Bíceps	2	Echar Borrachos del Restaurant	5
Acción	1	No Derramar Comida en el Traje	4
Aplomo	6	Pasar de los Clientes	9

Objetivo: Dinero
Marcas: Llama a los clientes "querido" o "corazón"; utiliza diminutivos cuando habla

Carlton
portero de hotel
Vestido con un uniforme de granadero de color azul. A Carlton se le ha encontrado muchas veces dormido en su puesto de vigilancia, justo dentro del vestíbulo, y un Cazafantasmas silencioso podría pasar desapercibido.

Coco	1	Ignorancia Estudiada	4
Bíceps	7	Intimidación	10
Acción	1	Puerta Abierta	4
Aplomo	3	Enfado	7

Objetivo: Categoría
Marcas: Siempre, siempre sonríe, especialmente cuando te dice que te pierdas antes de que llame a los polis.

Herculanum Moonwater
lunático inofensivo.
Herculanum, un esquizofrénico rematado, desechado de la comunidad, vive y duerme en las calles. Muy enterado de todo lo que ocurre en el barrio, se ha convertido en una especie de mascota de la vecindad. Tan pronto habla completamente normal como se pone a contar como los aliens de Sirius se comunican con el telepáticamente e intentan volverle loco. Es una buena fuente de información, si un vagabundo puede serlo.
Nota:En realidad se halla en contacto telepático con los aliens de Sirius que intentan volverle loco. Es poco probable que los Cazafantasmas crean esto, pero si lo hacen, tendrán un amigo para toda la vida.

Coco	2	Telepatía con aliens	5
Bíceps	2	Resistir el arresto	5
Acción	3	Esconderse	6
Aplomo	1	Cambiar de Ego	4

Objetivo: Evitar que puedan volverle loco.
Marcas: Lleva un sombrero de hojalata, sacude la cabeza frenéticamente mientras habla.

Procurador de Justicia
picapleitos.
El Abogado Tom es un cazador ambulante. Unicamente acepta casos que sean: (a)Altamente remunerativos. (b) Explotadores de viudas o huérfanos. En raras ocasiones, para divertirse, asegura la liberación de psicópatas certificados.

Coco	9	Ley	12
Bíceps	2		
Acción	5	Esconder Evidencias	8
Aplomo	5	Fanfarronería	8

Objetivo: El dinero.
Marca: Lleva ropa arrugada. Ligeramente borracho.

Margaret Mipky, Doctora en Física
Una sexy científica.
Usala cuando los Cazafantasmas estén investigando.

Coco	6	Bacteriología	9
Bíceps	2	Nadar	5
Acción	3	Utilizar elementos químicos	6
Aplomo	2	Convencer	5

Objetivo: Sexo.
Marcas: Siempre limpiando sus gafas.

Bridget O'malley R.N.
Enfermera Jefe.
Bridget sobrevivió el combate de primera línea de tres guerras haciendo lo que se le había ordenado. Ella nunca pensara que tu habrías podido hacerlo

tan bien como ella lo hizo. Le gusta contar historias del ejercito sobre amputaciones. Lleva siempre el libro de normas del hospital bajo el brazo.

Coco	3	Evaluar Doctor	6
Bíceps	4	Preparar la cama a los Pacientes	7
Acción	4	Percibir Olores	7
Aplomo	4	Oratoria	7

Objetivo: Servir a la humanidad (lo quiera o no).
Marcas: Ladra información.

Geoff Martin, Doctor en Medicina
Joven doctor idealista y compasivo.
El perfecto doctor incansable, entusiasta, inteligente, dedicado y guapo. Seis doctoras y enfermeras lo persiguen para casarse con el, pero solo una lo hará dentro de tres meses o menos.

Coco	4	Medicina	7
Bíceps	5	Masaje	8
Acción	5	Dispensar Medicación	8
Aplomo	2	Dar Apoyo Emocional	5

Objetivo: Servir a la Humanidad.
Marcas: Tiene una impresión pasajera de la vida. Buena con los niños.

Mara de Mali
Medium de mediana edad.
Algunas veces puede contactar con el mundo de los espíritus y lo sabe, pero para sacar adelante su negocio, a menudo tiene que fingir y eso la avergüenza. Siempre contacta mas allá de lo que los clientes han contratado y pagado.

Coco	4	Ocultismo	7
Bíceps	2	Trucar las Sesiones	5
Acción	3	Girar los Ojos	6

Objetivo: Entender el Poder interior.
Marcas: Un poco duro de oído.

Familia de la Mafia

Toda situación tiene un elemento criminal para poner a las fuerzas de la ley a sus pies.

Ernesto
el Chofer.
Conduce el coche de Papa Joe. Cuando Bosco necesita ayuda, Ernesto es el que va.

Coco	2	Arreglar Coches	5
Bíceps	4	Intimidar	7
Acción	5	Conducir Coches	8
Aplomo	3	Hacerse el gallina	6

Objetivo: Dinero.
Marcas: Sonríe tonta pero amenazadoramente.

Mama Estella
La esposa de Papa Joe.
Mama es buena católica y va a misa todos los días del año para rezar por su marido y su hijo.

Coco	3	Ignorar las Actividades Criminales de La Familia	6
Bíceps	5	Arrastrar a su marido Borracho a la Cama	8
Acción	2	Rezar	5
Aplomo	2	Oratoria	5

Papa Joe
El Padrino.
Papa Joe es estricto y vigila de cerca a "su gente".Siempre esta contento y solo ordena cosas terribles, como incendios, asaltos y asesinatos salidos de un extraño deber familiar. Tiene un tipo muy especial de escrúpulos que le impiden tocar un tipo de actividad criminal (es cosa tuya el elegir si se trata de droga, prostitución, extorsión, etc...), y no poder soportar a los que la realizan.

Coco	6	Tramar	9
Bíceps	1	Puñetazos	4
Acción	2	Evasión	5
Aplomo	8	Ofertas (¿quien podría negarse?)	11

Objetivo: Dinero.
Marcas: Habla con marcado acento italiano, se sienta en una posición relajada pero con las manos entrelazadas.

Lucia
La Hija de Papa Joe
Lucía es una apabullante belleza siciliana, pero enamorarse de ella es buscarse un buen montón de problemas.

Coco	4	Tramar	7
Bíceps	2	Bailar	7
Acción	5		
Aplomo	3		

Objetivo: El Sexo.
Marcas: Pasea un collar de perlas por entre sus dientes. Pasea la punta de su lengua por entre sus dientes.

Vic el Malo
el hijo de Papa Joe.
Sexi como Lucía. Es el criminal mas desviado de toda la ciudad. Algún día Papa Joe lo echara al río, pero claro, es su hijo...

Coco	4	Convencer	7
Bíceps	3	Intimidar	6
Acción	5	Seducir	8
Aplomo	2	Fanfarronear	5

Objetivo: El Poder.
Marcas: Siempre de pie con las manos en las caderas.

Pequeño Paulie, el cerebro

el hombre de la bolsa.

Este muchacho es amigo de uno de los Cazafantasmas, y les permitirá saber que es lo que ocurre en la ciudad, pero de ninguna manera traicionara a Papa Joe, es una pequeña pero lista comadreja que recoge limosnas de ambos lados. Vive en un almacén abandonado. Le gusta todo eso.

Coco	3	Contabilidad	6
Bíceps	1	Morder	3
Acción	3	Escuchar	6
Aplomo	5	Exagerar	8

Objetivo: El Dinero.
Marcas: Siempre esta resfriado.

Nick el Caprichoso

la fuerza bruta.

Papa Joe tiene atado a Nick con una cadena al suelo. Solo lo suelta cuando hay alguien con el que esta muy, muy enfadado.

Coco	1	Intento coherente de discurso	4
Bíceps	8	Romper Dedos Gordos	11
Acción	1	Golpear Todo lo que Encuentra en su Camino	4
Aplomo	8	Aterrorizar Víctimas	11

Objetivo: La Maldad
Marcas: Balbucea, grita y babea.

Bosco, pistolero

fuerza bruta.

Hace montones de trabajos sucios para Papa Joe.

Coco	1	Puñetazos	4
Bíceps	5	Conocimiento de Armas	8
Acción	4	Armas de Fuego	7
Aplomo	4	Jugar al Poker	7

Objetivo: Cumplir Ordenes.
Marcas: Total falta de personalidad, voluntad y todas esas cosas.

Salvadores de Campañas y Ultimos Recursos.

Hay un momento en toda aventura en que las estrellas tienen una maravillosa y perfecta solución que manda todo el plan a la porra. Tu necesitas una forma de decirles:"no, no podéis hacer eso."Utiliza esos Megapoderes de forma mas bien económica para que tus jugadores no se vuelvan quejicas.

Los Fantasmas del Pasado, del Presente y del Futuro, Triada

Dickensiana y "Deus ex Machina".[5]

Cuando los Cazafantasmas han inventado un dispositivo o algo que puede arruinar tu campaña, los Fantasmas del Pasado, del Presente y del Futuro pueden aparecer.(son inmunes a cualquier tipo de daño, puesto que son mensajeros)Arrastrando cadenas y llevando velas, realizan las tradicionales tres visitas si quieres alargar la escena, o simplemente decir(versión corta pero igual de eficaz de la visita):"Este dispositivo amenaza la misma fundación del universo, vuestro tiempo no tiene suficiente sabiduría para poder utilizarlo en condiciones. Debemos eliminar cualquier muestra de su conocimiento de vuestras mentes."

Coco	20	Poderes Mentales Fantásticos	23
Bíceps	2	Levantar Cadenas	5
Acción	2	Teleportar	5
Aplomo	6	Permanecer Imperturbable ante Quejas, Extorsión y Amenazas de Lesión	9

Objetivo: Mantener el orden cósmico.
Marcas: Proyectan una sensación de sabiduría.

Patrulla del Tiempo,

Cliche de ciencia ficción y deus ex machina.

Si los Cazafantasmas gastan mucho tiempo perdidos con el tiempo (por así decirlo), o consiguen generar una paradoja cronológica, aparece la Patrulla del Tiempo. Todos ellos llevan divertidos uniformes con hombre asa lo Buck Rogers. Vienen del siglo 28, y hablan una variante del Ingles(o del Chino Mandarin si prefieres) difícilmente comprensible. Un disparo de sus armas deja paralizados a los Cazafantasmas, que son llevados a bordo de una máquina del tiempo y encerrados en una cámara donde se escuchan ruidos raros, susurros y canciones, y extraños rayos de luz color pastel iluminan sus figuras tumbadas. Una voz ronca confirma que los Cazafantasmas son prisioneros de la Patrulla del Tiempo, que han sido juzgados y encontrados culpables de malversación cronológica. Su máquina del tiempo será confiscada, y serán devueltos a su tiempo. Si intentan alguna otra vez

5 ¿No estas contento de que te hayamos dicho que estaba en una nota previa?¿no la has leido?Deberías leer siempre las notas de pie de página, especialmente las que explican los indecentes chistes de Shakespeare. El de deus ex machina esta al pie de alguna de las páginas anteriores del libro, sentimos muchísimo no tener espacio libre para repetirlo aquí.

viajar en el tiempo, la Patrulla se vera obligada a arruinar la primera cita de sus padres, para evitar su nacimiento y de ese modo prevenir cualquier nuevo delito.

Coco	10	Paradojas Cronológicas	13
Bíceps	6	Pelea	9
Acción	6	Maniobra Cero-G	9
Aplomo	6	Estar Guapo con Uniforme	9

Objetivo: Prevenir viajes no autorizados a través del tiempo.
Marcas: Ojos acerados,maxilar inferior cuadrado, actitud heroica mientras hablan.

Profesor Elias Jefferson Entwhistel y su Asombroso Transmografiador Trans-etereo

Inventor y científico del siglo diecinueve.

Otro deus ex machina que puedes usar para sacar a los Cazafantasmas de graves apuros. Entwhistel es nativo de la América de 1888, y es profesor de Filosofía Natural en la Universidad de Pennsylvania. Su asombroso Transmografiador Trans-etereo, como deducirán los Cazafantasmas mas científicamente inclinados, es un artefacto transportador transdimensional, que va a cualquier parte en las once (quizás doce si se apura) dimensiones. Esta alimentado por carbón, y parece un dirigible de madera, con extrañas pelotas giratorias y propulsores en sus ángulos. Puede dejarse caer en cualquier momento, lugar o dimensión para rescatar a nuestras estrellas.

Enwhistle lleva ropa de lana y un bombín en invierno y un sombrero~ de paja y ropa de algodón en verano, y nunca se le ve sin su pipa.

Coco	7	Filosofía Natural	10
Bíceps	1	Mover Aparatos Científicos	4
Acción	2	Operar Complejos Artefactos	5
Aplomo	2	No Impresionarse Mas Que Por Otros Investigadores	5

Objetivo: Ciencia desalmada.
Marcas: Fuma en pipa y habla de forma pedante.

Mix-up-pixlian el Innombrable

Reconductor transparente de latrama.

Muy ocasionalmente, y aunque se supone que ocurre en otros juegos, pero no en Cazafantasmas, tus jugadores perderán completamente la pista. Cuando esto ocurre, hay trucos simples para volverlos a encarrilar, como ya te dijimos en la Sección de Aventuras. Pero si son realmente densos y poco observadores, toma nota de esto. Mix-up-pixlian es un personajillo mezcla de descendientes irlandeses, escoceses, daneses y armenios, y es el único espíritu que puede de forma permanente escapar de una trampa de fantasmas. Le gusta burlarse de la ineptitud de los Cazafantasmas, pero invariablemente se le escapan noticias que los jugadores deben saber reconocer y aprovechar.

Coco	6	Recordar el Curso de la Trama	9
Bíceps	1		
Acción	6	Revolotear	9
Aplomo	1	Ser Agudo a la Hora de Revelar Información	4

Objetivo: Causar Miseria.
Marcas: Se pone en el hombro de los Cazafantasmas, y bebe leche de platillos en los patios traseros.

La película "Monstruos en un castillo."

En la película "Monstruos en un castillo" se reunen accidentalmente varios estereotipos clásicos en alguna semidestruida estructura, aterrorizan a los humanos y de vez en cuando deciden que tienen que luchar con la muerte cuando algún desastre natural tiene lugar.

El Conde Suave, Vampiro

Casanova.

El Conde Suave es un Lord europeo de mediados del siglo 15, que pasa los siglos vagabundeando en la apreciación de bellas doncellas y atrayendo a los molestos "mata-monstruos".Todo lo que quiere es que le dejen en paz para continuar con su muerte y sus ligues, pero un desafortunado destino y unos pesados héroes parecen intentar impedírselo siempre. Llego al castillo de su viejo amigo Thistledown huyendo de la ultima horda de perseguido~ res(y para saludar a Emily la hija de Thistledown).

Coco	4	Oponerse a Héroes Con Procedimientos Legales	7
Bíceps	5	Alborotar	8
Acción	4	Seducir	7
Aplomo	5	Encantar	8
Poder	6	Inmunidad Física (G) Características Animales (L*) Poltergeist	

**Se Convierte en Murciélago*

Debilidades: Sus Habilidades Especiales desaparecen durante el día.
Objetivo: El romance.
Marcas: Lleva sofisticada ropa de noche para cualquier ocasión, habla con acento húngaro que afirma que es Transylvano.

Harry Lupus

Reluctante y trágico licántropo.

Harry, hombre de negocios que estando de visita en La Selva Negra de Alemania, se vio atacado por un lobo. Una mujer gitana de la localidad le informo

de que cada noche de luna llena se convertiría en hombrelobo. Desafortunadamente para Harry, la mujer se equivoco, y no solo se transforma en las noches de luna llena, sino que se transforma cada vez que se enfada, cada vez que estornuda, cada vez que se sobresalta, cuando le ocurre algo estrambótico, pero eso si, solo de noche. Ahora vaga de místico en místico, de ocultista en ocultista, intentando encontrar el remedio para calmar sus nervios y controlarlos. Es por eso que se encuentra en el castillo, en busca de una cura realmente efectiva de tranquilizantes.

Coco	2	Encontrar Fraudes Místicos	5
Bíceps*	8	Despedazar Víctimas	11
Acción	4	Reptar	7
Aplomo	2	Ignorar Evidencias	5
Poder	1	Inmunidad Física (L)	

Debilidad: Se convierte inconscientemente en hombrelobo. **Bíceps* es 2 en forma de Harry.
Objetivo: Levantar su maldición y animarse.
Marcas: Mira fúnebremente a cualquiera que parezca mas triste que el. Cambia espontáneamente de forma cuando se sobresalta o por una buena actuación humorística, pero solo por la noche.

Miss Emily Thisledown
Hija del científico loco. objetivo de monstruos lujuriosos.
A pesar de el ambiente poco usual que la rodea, ha crecido como una encantadora y bien educada señorita.

Coco	3	Deliciosa Suave Voz	6
Bíceps	3	Desmayarse en Peligro	6
Acción	3	Flirtear Inocentemente	6
Aplomo	3	Encantar	6

Objetivo: Casarse con un hombre decente.
Marcas: Lanzarse en brazos de otros cuando esta asustada. Sonambulismo llevando bella lencería.

Dr.Prisma, inventor
Creador de el agente de la invisibilidad y excientífico.
El Dr.Joshua Prisma fue uno de los mejores bioquímicos del mundo hasta que perfecciono el agente de la invisibilidad, se lo inyecto, se volvió loco y escapo aterrorizando a todos los ciudadanos vestido con ropas prestadas y material médico robado. Ahora se encuentra en el castillo para forzar al doctor a encontrar una cura para su problema.

Coco	4	Fallar al Curarse a si mismo	7
Bíceps	2	Alborotar	5
Acción	4	Evasión	7
Aplomo	2	Hablar Alocadamente	5
Poder	1	Invisibilidad (ambas)	

Objetivo: Conquistar el mundo o ser curado (cambia segun la hora del día).
Marcas: Desgarra sus ropas y disimula sus vendajes en la mas suave de las provocaciones.

El Hombre Reconstruido
Rostro aterrador y corazón de oro.
El Hombre Reconstruido fue compuesto de cadáveres robados por el científico loco. Es aterrador, incomprendido y solitario. Unicamente quiere que la gente lo ignore, y poder encontrar algún día una compañera como el. Es por eso que vaga por el castillo, en espera de que el doctor tenga tiempo para construirle una compañera (hecha de cuerpos y piezas de coche americano, que los japoneses después no tienen recambios).

Coco	1	Intentos	4
Bíceps	8	Romper Muros	11
Acción	2	Incomprensión	5
Aplomo	1	Evocar Simpatía en un Personaje	4
Poder	1	Inmunidad Física (M) Inmunidad Protónica	

Objetivo: Que nadie note que esta.
Marcas: Camina con las piernas rectas. Huye del fuego.

Dr.Abraham Thistledown
Científico loco y dedicado padre.
Un enfermero y científico que estaba bajo consideración para premio Nobel y canonización .El doctor Thistledown perdió la cabeza al morir su mujer. Conservo el cuerpo de su mujer con productos químicos y se aparto con el cuerpo y con su hija a vivir una vida de investigación científica en un castillo en la cima de una montaña europea. Desde entonces ha crecido mas y mas en conocimiento,por no mencionar en locura. En presencia de su ya crecida hija, es cortes, galante, dispuesto, y educado pero fuera de su influencia, es espectral, y peligroso, experimentando fanáticamente y trabajando para revivir a su esposa muerta.

Coco	1		
Biceps	1	Atar a la Víctima a la Mesa	4
Acción	2	Ratear	5
Aplomo	4	Argumentar Ciencia	7
Poder	7	Control Mental (Hipnosis)	

Objetivo: Revivir a su esposa muerta.
Marcas: Camina con los ojos ampliamente abiertos, las manos levantadas, y los dedos crispados.

La Película "Kathleen".

Esta es la historia de horror que mencionábamos en la sección de Aventura. Estos son los personajes:

Bulldozer

Amenaza con asustar a los Cazafantasmas, o puede ser el vehículo para que los Cazafantasmas asusten a Kathleen.

Es un típico monstruo con excavadora. Cuando es animado por el poder de Kathleen, se divierte poniendo unas cosas encima de otras (especialmente coches ocupados).

Bíceps	13	Chafar Cosas	16
Acción	3	Conducirse a Si Mismo	6
Poder	2	Inmunidad Física (M)	

Debilidades: Le dañan los destructores protónicos.
Objetivo: Poner unas cosas encima de otras.
Marcas: Pone unas cosas encima de otras.

Segadora de Césped

Terrorífico encuentro para los Cazafantasmas, pequeños animales y césped sobrecrecido.

Esta era una segadora de césped normal y corriente hasta que recibió vida por los poderes de Kathleen.Desde entonces, patrulla por toda la ciudad a la busca de césped alto, pequeños animales y pies humanos que segar.

Bíceps	4	Destrozar Césped, Animales Domésticos y Pies Humanos	7
Acción	4	Evasión	7

Debilidades: La dañan los destructores protónicos.
Objetivo: La violencia exagerada, y arreglar jardines.
Marcas: Se levanta sobre sus ruedas de atrás para que puedas ver las afiladas cuchillas cubiertas con la sabia de sus ultimas víctimas.

Johnny "Hombre Mosca" Wheeler

Borracho infeliz que estuvo enamorado de Kathleen cuando ambos eran jovenes.

"Hombre Mosca" Wheeler tiene alrededor de cuarenta años. Sus ojos alternan entre penosos (si toca mendigar) y chispeantes de locura (cuando toca recordar aquellos buenos viejos tiempos).

Coco	1	Recordar Canciones del Rock&Roll de los 50	4
Bíceps	3	Reptar entre la Basura	6
Acción	3		
Aplomo	2	Sublevar a Gente Normal	5

Objetivo: Hacerse Marino
Marcas: Se acerca mucho para hablar y para el intercambio de pulgas, habla fuerte como si el que escucha estuviese sordo; sus ojos no se pueden fijar en un objeto mas de dos segundos, su mente no puede soportar un mismo tema por mas de seis segundos.

Kathleen

Se ha convertido en vengativo, y busca a su perdido amor.

Kathleen es un Chevrolet Descapotable de mediados de los cincuenta, azul claro (llamas laterales opcionales), en perfectas condiciones. Sin tener en cuenta todo el daño que ha sufrido, pronto aparecerá mas adelante,sin golpes, rascadas, abolladuras, y en su forma original. Contamos su historia en la Sección de Aventura, el accidente que los separo por treinta años, y las pavorosas circunstancias que llevaron a su resurrección .Hoy, busca por toda la ciudad, en una lucha desesperada a "Hombre Mosca" Wheeler, para volver de nuevo a su antigua vida de desenfreno en la carretera.

Coco	2	Manchar a "Hombre Mosca"	5
Bíceps	7	Triturar Víctimas	10
Acción	5		
Aplomo	4	Estar Impecable	7
Poder	10	Animar*** Inmunidad Física (L) Poltergeist Inmunidad Protónica Convocar Pestes Aterrorizar	

Debilidades: Se le engaña fácilmente fingiendo ser Wheeler,por la falta de electricidad puede quedarse sin fuerza.
Objetivo: Vivir por siempre feliz al lado de Wheeler.
Marca: Sus faros siempre parecen estar mirándote a ti.

Salemville, Nueva Inglaterra.

Salemville es un fantasmagórico y sombrío pueblo pesquero de melodrama de Nueva Inglaterra. Lo mas sombrío y fantasmagórico de Salem es la casa Kane, una polvorienta, oscura y gótica mansión de las afueras,en lo alto de un cerro, no muy lejos de Salem. En realidad, la casa esta repleta de monstruos que parecen pasar la mayoría de su tiempo tramando unos contra otros, y fascinando a los visitantes con sus trágicas historias.

Los Cazafantasmas pueden encontrarse allí por diferentes motivos. Persiguiendo leyendas locales de hechos malvados, embarrancados en los arrecifes de Kane, naufragados por una tormenta de camino a una ciudad real, etc...Tendrán problemas al ejercer aquí su profesión, porque ninguno de los monstruos parece hacer nada malo. Nadie ha sido mordido, apaleado, asesinado, ni ninguna otra cosa. Todos han sido amenazados en alguna u otra vez, y hablan de ello infinitamente. Los Cazafantasmas pueden: (a)permanecer observando el histrionismo hasta cansarse o (b) involucrarse en resolver las numerosas crisis personales de uno de los residentes, y después marcharse.

Drusila Kane

Caliente bruja, seductora y profetisa.

La hija de Lucrecia, es una bruja en periodo de practicas (todavía no lo hace demasiado bien). Vistosa, atrayente, inteligente, su único problema es el de no tener tiempo para todos los hombres.

Coco	4	Predecir el Futuro	7
Bíceps	1	Lucha	4
Acción	4	Seducir	7
Aplomo	4		
Poder	4	Control Mental Análisis EPQ Leer Mente	

Objetivo: Sexo.
Marcas: Largo y lento examen de los hombres con sus ojos semiocultos por sus párpados (uauuu...).

Tarquinio Kane, elegante hombrelobo

Tarquinio, el hijo de Lucrecia, es un hombre oscuro y elegante que empezó a convertirse en lobo con la luna llena cuando no era mas que un muchacho. Mientras era joven se divertía mucho convirtiéndose en lobo, corriendo por todas partes, asesinando ganado, y aullando a la luna. Pero algo cambio cuando empezó a crecer, descubrió la ropa y las mujeres. Ahora vive solamente para quitarse de encima la maldición de la licantropía, y dejar de cargarse tanta ropa elegante.

Coco	2	Reconocer Familiares y Amigos en el Ultimo Instante y No Comérselos	5
Bíceps	6	Despedazar y Masticar	9
Acción	4	Ir a la Moda	7
Aplomo	4	Acariciar de Forma Fantásticamente Sexi	7
Poder	2	Características Animales (L) Inmunidad Física (L)	

Objetivo: Sexo Elegante.
Marcas: Excesivo con la limpieza de sus ropas, se peina constantemente el pelo hacia atrás, nunca sonríe, sus ojos proyectan sensualidad.

Lucrecia Kane

Matriarca trágicamente enviudada de la familia Kane y encubridora de terribles secretos de familia.

Lucrecia es una mujer elegante que se acerca a los 50, es una típica matriarca que camina de forma digna, lleva ropa victoriana, y cada veinte o treinta minutos aprende cosas nuevas acerca desu familia, por supuesto todas terribles, y trabaja sin descanso para mantener alejadas las noticias de su familia.

Coco	3	Averiguar Noticias Horribles	6
Bíceps	1	Golpear Convulsivamente los Muebles al Recibir una Horrible Noticia	4
Acción	3	Encubrir Reacciones Frente a Horribles Noticias	
Aplomo	4	Costumbre s las Horribles Noticias	8

Objetivo: Irresponsabilidad Dichosa.
Marcas: Camina en una perfecta postura, no muestra ninguna emoción excepto cuando echa la vista a su pasado.

Espartaco Kane

Vampiro, trágico fundador del clan Kane.

Espartaco es el gran tío abuelo del marido muerto de Lucrecia. Mordido alrededor de 1800, ha ocupado su inmortalidad en vagabundear de uno a otro sitio sufriendo por sus pecados (reales o imaginarios, especialmente imaginarios).Le gusta morder mujeres pero sufre por ello. Le gusta asustar hombres fuertes, pero después se siente culpable. Esta convencido de que su vampirismo es la causa de la extraña maldición del hijo de Lucrecia (en realidad no hay mas culpable que su presunción).

Coco	2	Rememorar Amenazadoramente	5
Bíceps	6	Chafar Vulgares Mortales	9
Acción	3	Ondear Capa amenazadoramente	6
Aplomo	4	Dar Pena	8
Poder	6	Control Mental *** Características Animales (L*) Desmaterializarse ***** Vuelo ***** Inmunidad Física (L) Convocar Pestes *****	

** Se convierte en murciélago (por si no estaba claro).*

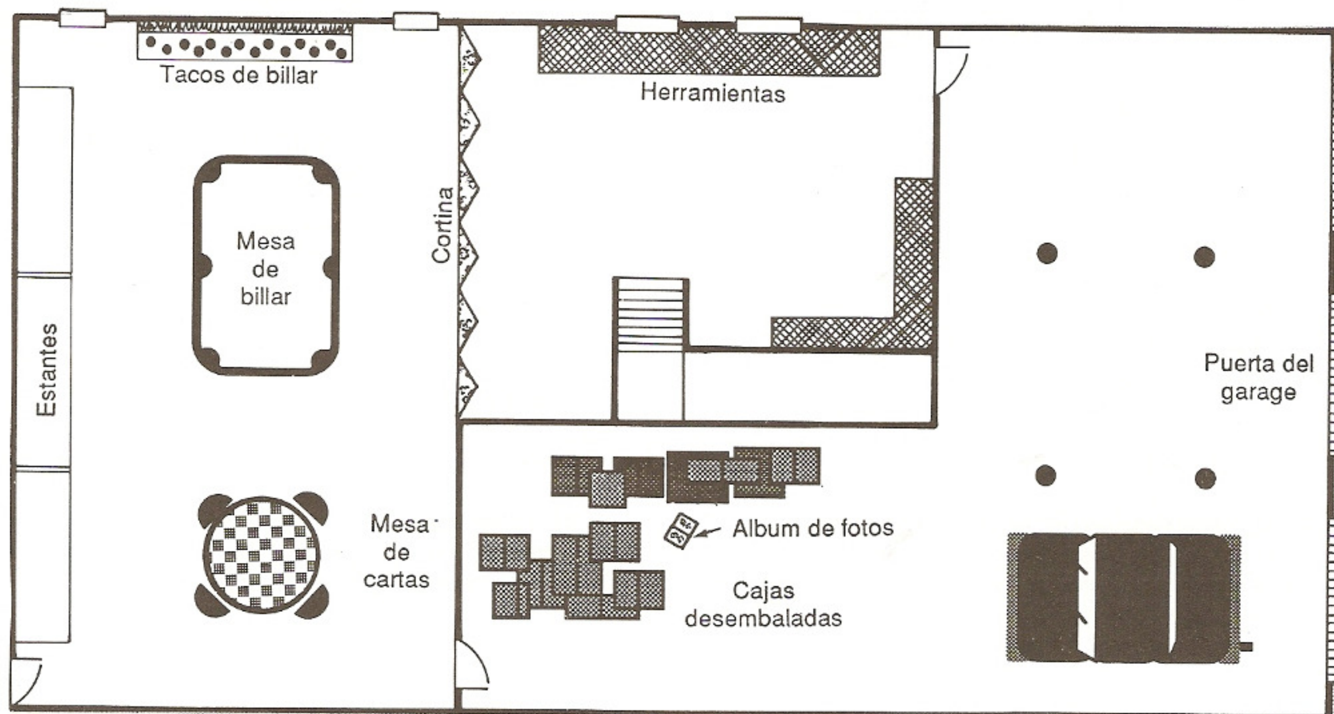
Debilidades: Las clásicas de un vampiro y alguna que otra mas.
Objetivo: Deshacerse de una maldición imaginaria.
Marcas: Cambios repentinos de humor, especialmente cuando se acerca la salida de el sol. Mira y remira su reloj y de repente sale de la habitación.

PESTES CASERAS

Primer piso

Balcón
Puerta corredera
Baño
Cocina
W.C.
Baño
Dormitorio
del Amo
Armario
Salita
Estudio
Armario
Dormitorio
de niños
Comedor
Arcada
Puerta
delantera
Puerta secreta

Planta baja



Pestes Caseras

Jennifer estaba en el sótano clasificando cajas amontonadas por los hombres de la mudanza y odiando cada momento. La mudanza estaba bien hecha, lo que ella odiaba eran los sótanos. Eran lugares oscuros, húmedos, aterradores. Esta parte de su sótano no era la excepción. A pesar de que el resto de la planta estaba panelado, bien iluminado y tenia moqueta recubriendo el suelo de piedra, esta parte no. Era un sótano en todo su esplendor. Incluso con las obligatorias telarañas. Ella sintió un fuerte escalofrío.

A pesar de eso todavía le gustaba el resto de la casa, igual que a Tom y al pequeño Jeremy. El pensar en su marido y en su hijo hizo que la oscuridad se apartase por unos momentos.

Sonrío, tarareo una vieja canción popular y continuo trabajando. Vacío otra caja, apartándola a un lado. Tras ella encontró un libro algo extraño apretado entre dos tuberías.

Jennifer saco de allí el libro y limpio el polvo que lo cubría. Era un álbum de fotos. Probablemente fuese de la gente que había vivido allí antes. Lo abrió por la primera página. Una descolorida fotografía de una familia feliz se centraba en la hoja de papel rugoso, un hombre, un mujer y una pequeña niña miraban a Jennifer con una alegre expresión. Antes de que Jennifer pudiese dar la vuelta a la página, la foto exploto en un flash de luz. El libro cayo de sus manos por la sorpresa. De algún lugar sobre su cabeza se oyó un crujido.

Escucho el llanto de el pequeño Jeremy, un grito de su marido y otro crujido. Olvidando el libro, se giro y corrió escaleras arriba. En el suelo, el álbum permanecía abierto. La decolorada foto aun estaba allí pero algo había cambiado. La familia feliz ya no estaba allí, pero si se escucha bien ahora puede oírse su risa por las escaleras...dentro de las paredes...en los suelos....

Introducción

Eh, ¿sabes que esta es la primera aventura de Cazafantasmas Internacional?,¿ya sabes que estas palabras se supone que solo deben leerlas los Fantasmasters?,¿lo sabias?,¿lo eres? (es mejor que así sea)¡ah bueno! ¡y porque no lo has dicho antes!.

Lee , oh Fantasmaster, y prepárate a guiar a tus Cazafantasmas en "vuestra primera vez".Espera un momento...perdona... ¡Eh, tu!, ¡TU ERES UN JUGADOR!DEBERIAS ESTAR AVERGONZADO DE TI MISMO.¿QUE NO HAS LEIDO EL PARRAFO ANTERIOR? ,PUES YA SABES. ¡¡AHORA PIERDETE!!

Para empezar esta aventura deberías antes leer por lo menos la Sección del Jugador, el capitulo 2 de la Sección del Fantasmaster y "Típicos 10 minutos de juego." Entonces lee esta aventura completamente. También puedes leer "Combate" en la Sección del Fantasmaster, pero en este punto no es absolutamente necesario.

Esto es todo, ahora esparce todas las cosas sobre la mesa u otra superficie plana, deja los dados al alcance de todos, abre las patatas fritas y... adelante.¡Feliz Cazafantasmada!.

Como Esta Organizada Esta Aventura.

Esta aventura esta dividida en una introducción, una Sección con la lista de extras y tres escenas de acción y horribles apreturas. Como en una película, los Cazafantasmas deben ir de una escena a la próxima, encontrándose todo tipo de extras a lo largo del camino, hasta llegar al gran final.

Cada escena debe jugarse en una sesión completa, dependiendo del tiempo que tu y tus Cazafantasmas queráis dedicar al juego. Simplemente, corta la acción en un momento que sea importante y dramático, y deja colgados a los Cazafantasmas hasta la siguiente sesión de juego (sobretodo, que no se te escape ni una palabra mas si no es para aumentar su intriga).Eso dará a los jugadores algo en lo que pensar y les hará regresar el próximo día con unas ganas locas de salir del atolladero. Regla numero 1 del buen Fantasmaster: **Déjalos siempre con ganas de mas.**

Además de descripciones de las escenas y guías de la acción, también hay textos en negrita. Estos textos deben ser leidos en voz alta a tus jugadores, generalmente para situar la escena o para dar un poco de información divertida. Puedes si quieres eliminar esos trozos, pero seguramente te serán de utilidad.

Una Breve Revisión de la Trama.

Los Cazafantasmas consiguen su primer trabajo desde que montaron su oficina. Es una simple cacería en un barrio residencial, o en cualquier otra parte que tu prefieras donde hayan casas unifamiliares (aquí puedes introducir mapas si eliges algún sitio cercano a tu ciudad).La familia Woods,como ves, se ha mudado a una casa. Mientras

desempaqueta algunas cajas en el sótano, Jennifer encuentra un libro encajado entre dos tuberías. Cuando abre el libro, libera una familia de fantasmas que vivían en la casa, pero que fueron confinados al libro desde sus muertes atemporales. Una vez libres, los fantasmas se dedican a habitar la casa y asustar a los Woods para que se marchen.

Los Cazafantasmas reciben la llamada y se dirigen al lugar. En vista de que esta es la primera aventura, hemos proporcionado varias oportunidades para que los Cazafantasmas prueben sus artefactos. Mientras tanto, la oficina central de Cazafantasmas Internacional les avisa de que tengan cuidado con el Doctor Harlan Herbert Loone, un científico loco que quiere ser Cazafantasmas. Aparece para ayudar a las estrellas, pero de vez en cuando se equivoca....Su ultimo invento, y el cree que el definitivo para entrar en Cazafantasmas Internacional y conseguir un trabajo, junta a tres fantasmas y crea una aparición fantasmal que puede hacer de la primera misión de los Cazafantasmas la ultima.

¿Estamos ya preparados?

Lista de Personajes

Gotzilla

Monstruo Fantasma.

Esta terrible entidad esta compuesta de las esencias combinadas de la Familia Fantasma. El Dr. Loone une accidentalmente a los tres fantasmas inofensivos, creando un terrible fantasma, gigante y con poderes mortales. Esta confuso, enfadado y listo para destruir todo lo que se ponga en su camino.

Poder	6	Babear Aterrorizar Materializarse Poltergeist (B) Desmaterializar Objetos Animar

Dr. Harlan Herbert Sloon

Científico loco.

El doctor Sloon quiere ser un Cazafantasmas, pero lamentablemente esta un poco loco. Sus inventos son aun mas peligrosos que los de Egon Spengler. Pero esta decidido a mostrar sus méritos para que los Cazafantasmas se den cuenta de que el tiene todo lo que se necesita para ser un buen Cazafantasmas.

Coco	5	Inventar Cosas Típicas de Científico Loco	8
Bíceps	2	Estropear las Cosas de Científico Loco de Forma que Exploten	5
Acción	2	Echar a Correr Cuando las Cosas de Científico Loco Explotan	5
Aplomo	3	Guardar la Calma Cuando las Cosas de Científico Loco Explotan	

Objetivo: Ser un Cazafantasmas.

Marcas: S onríe de forma amenazadora, mira a la gente como si fueran su próximo experimento, actuar como su héroe, Peter Venkman (especie de mezcla entre Boris Karloff y Bill Murray, ¡eksss!)

Jennifer, Tom y el Pequeño Jeremy Woods

La familia aterrorizada.

Los Woods acaban de mudarse. La casa era su sueño hasta que los fantasmas aparecieron. Ahora están tan asustados que no pueden ni volver a la casa. Vieron el anuncio de los Cazafantasmas en la tele, y decidieron llamarles. Los Woods acostumbraban a ser una familia de clase media, sencilla, normal y feliz. Ahora están aterrorizados. Desesperadamente esperan que los Cazafantasmas puedan liberarlos de su pesadilla y volver así a una vida normal.

Coco	2	Equilibrar el Presupuesto Familiar	5
Bíceps	1	Cargar al Pequeño Jeremy	4
Acción	2	Conducir la Furgoneta Familiar	5
Aplomo	1	Estar Guapo con Ropa de Poliester	4

Objetivo: Recuperar su vida monótona y normal.

Marcas: Jennifer echa su pelo continuamente hacia atrás como intentando recuperar la juventud perdida, lo cual parece mas bien un tic nervioso. Tom mete sus manos en los bolsillos y hunde la barbilla en el pecho cuando habla. El pequeño Jeremy sonríe inocente como suelen hacer casi todos los bebes que tienen fantasmas en casa.

Gertrude, Nathaniel y la pequeña Rebecca Geist

Familia muerta

Los Geists vivieron una vez en la casa ahora ocupada por la familia Woods. Eran felices con sus vidas.

Su fin fue tan rápido que no se dieron cuenta de que estaban muertos, y permanecieron en la tierra en lugar de marchar a recibir su Eterno Galardon.

Habitaron en su viejo álbum de fotos recordando los viejostiempos de sus vidas hasta que Jennifer Woods lo abrió y quedaron libres. Ahora han regresado a la casa. Son insignificantes, pero asustan porque pueden mover objetos, y juegan haciendo travesuras a todos los seres vivientes que llegan de visita a la casa.

Poder	2	Poltergeist (L) Hacer Ilusiones Materializar
Ectopresencia	2	

Objetivo: Vivir en su casa felizmente incluso Después.

Marcas: Las mismas que los Woods, pero en transparente.

Escena Uno: ¡Alerta Loone!

Resumen

Los Cazafantasmas acaban de mudarse a sus nuevas oficinas cuando reciben una llamada urgente de Louis Trully. Deben tener cuidado con un científico loco llamado Harlan Herbert Loone. Quiere ser un Cazafantasmas, pero esta demasiado loco para ello. Loone aparece en el Cuartel General de los Cazafantasmas con su nuevo invento que afirma revolucionara la industria de la caza de fantasmas: ¡La Esponja de Fantasmas!Pero antes de que los Cazafantasmas puedan hablar con Loone, reciben una llamada, ¡su primer trabajo!

Un mensaje de Louis Tulli

La aventura comienza en los nuevos cuarteles de los Cazafantasmas, en donde estan ocupados en poner en marcha su negocio.Una actor puede estar desempaquetando sus pertenencias en las habitaciones.Otro puede estar en la planta baja dando el toque final a la reja de proteccion.Otro puede estar arreglando las cosas del laboratorio, trampas, paquetes de protones, y todas esas cosas extrañas que luego utilizaran los Cazafantasmas.

Diles a los Cazafantasmas que el cuartel es un verdadero desorden y que necesita ser ordenado, entonces pregunta a cada uno por lo que esta haciendo,(usando un mapa de Cuarteles de Cazafantasmas puedes conseguir que cada uno se situe perfectamente en un lugar determinado de la casa) haz que cada uno te cuente donde esta y que hace y utiliza eso como principio de la aventura.

Despues de unos minutos de situacion, o del tiempo que se quiera mientras sea divertido, la secretaria de los Cazafantasmas los llama desde la recepcion del Vestibulo.Solicita su presencia inmediatamente. Lee:

"¡Ei, chicos!"grita desde abajo vuestra secretaria.Por alguna razon rechaza usar el intercomunicador, aunque hasta ahora no ha tenido ninguna ocasion para usarlo.";Bajad ahora mismo al vestibulo!"

Cuando los Cazafantasmas hayan llegado frente a la mesa, lee:

Abajo, en la mesa se recepcion, una joven espera impacientemente.LLeva un vestido de color naranja bajo una chaqueta azul electrico con solapas rojas y un casco de seguridad con unas alas pintadas a ambos lados.Mechones de pelo rubio salen por debajo del casco.Una bolsa repleta de sobres cuelga de su bien formado hombro, y una ligera bicicleta de diez velocidades se apoya sobre su bienformada pierna.Un logotipo en la bolsa proclama:"Servicio Facil de Entrega". Ella mira hacia arriba al veros descender por la escalera, haciendo un globo de chicle con sus bien formados labios.El globo explota y ella os muestra un sobre.";Okey, quien me echa un autografo en la papela? Pregunta dulcemente.

Permite que los Cazafantasmas masculinos discutan un rato a ver quien tiene el honor de firmar el sobre.Unas cuantas tiradas de Aplomo serian suficientes para determinarlo.La joven mascadora de chicle no entrega el sobre hasta que se le de una propina.Cuanto mas alta sea la tirada de Aplomo de la actor, menos propina acepta la repartidora.

Por ejemplo, una tirada muy buena haria que la joven sucumbiera y cerrando los ojos entregase el sobre junto con su numero de telefono.Una tirada realmente baja haria que la joven se quedase alli plantada hasta recibir una muy buena propina (diles que de unos cinco Bucks, por ejemplo). En las tiradas que no sean ni lo uno ni lo otro, haz lo que quieras).Cuando el flirteo haya terminado, ella dice "mua, mua", sube a su bici y sale pedaleando.

El remite de la carta dice:"Cazafantasmas Internacional, de la oficina de Louis Trully".Dentro del sobre hay un disquete de ordenador y una cinta magnetofonica, ninguna nota.Por suerte los Cazafantasmas tienen ambascosas, un centro casero de entretenimiento y un oredenador en la parte superior de la casa.

Las actors deben hacer tiradas para usar ambas cosas.El ordenador requierre un tirada de Coco de muy poca dificultad, el centro de entretenimiento, en cambio, es un poco mas dificil de usar.Se necesita una tirada de muy poca dificultad para primero descifrar cuales son los botones que interesan de los cientos que hay, y luego una tirada un poco alta de Coco para imaginarse cual es el boton qu edebe apretarse.Los fallos en las tiradas de los jugadores pueden producir efectos tan interesantes como que la television gigante se encienda y apague, qu ela consola de video juegos no pare de jugar consigo misma, o que en la radio suene la mas idiota de las emisoras con el mas tonto de las programas al mas fuerte de los volumenes.Cuando el ordenador y el centro de entretenimiento funcionen perfectamente y a la vez, lee:

La pantalla del ordenador, primero muestra el logotipo de los Cazafantasmas, despues una foto de un hombre de mediana edad con un extraño pelo, una bata blanca de laboratorio y una mirada muy extraña en sus ojos.En el estereo, mientras, ha estado sonando la musica del anuncio televisivo de los Cazafantasmas.Entonces se oye la voz familiar de Louis Tully.

"Hola, probando, uno, dos, hola.Ei, ¿habeis comprado esto en el puerto? porqu esi no es asi, habeis tirado el dinero, porque ahora tienen unas ofertas geniales, y no empiezas a pagar hasta dentro de tres meses... bueno... eeee... Atencion Cazafantasmas, habla Louis Tully, el director financiero oficial y abogado de Cazafantasmas Internacional.Claro que eso ya debeis saberlo, bueno, solo quiero preveniros contra el tipo de la foto, Harlan Herbert Loone, porque es un pesado que ha estado

molestandonos en la oficina central durante varias semanas.Cuidado, ese pesado quiere ser un Cazafantasmas, ¡incluso abrio una trampa para enseñarnos lo bueno que era atrapando fantasmas!. Ray todavia esta intentando atraparlo.Creo qu elo mas seguro es que vaya a molestaros si es qu eno lo ha hecho ya.No le deis trabajo bajo ninguna circunstancia, hablad con el, firmadle un autografo, lo que sea, pero sobretodo no le deis trabajo."

La cinta se para.

Este es el mensaje de Louis Tully.Los Cazafantasmas acaban de escucharlo cuando son llamados de nuevo por su secretaria.

"Ei Cazafantasmas, tenemos visita."

Si, lo has adivinado, el Doctor Harlan Herbert Loone ha llegado y llama a los Cazafantasmas.Ellos bajan las escaleras sin saber todavia quien les espera, y...

La secretaria señala a la oscuridad de la entrada de vehiculos, podeis ver la sombria forma el replivehiculo ECTO-1 ocupando su lugar de siempre.Entonces advertis otra forma.Una alta figura que camina hacia dentro con gabardina y sombrero pasando un largo dedo por las defensas del replivehiculo.La figura habla:

"Magnifico vehiculo, ¿no es asi?, me gustaria conducir uno asi algun dia.Quizas eso ocurra antes de lo que yo espero". La figura se coloca bajo la luz y reconoceis al hombre de la foto de Tully."Soy el Doctor Harlan Herbert Loone".

Loone es fantasmagorico y extraño, pero por el momento no parece prligroso.Hace preguntas sobre los Cazafantasmas, verdaderamente interesado en el campo de su experiencia.Responde a cualquier tipo de preguntas pero se pone algo nervioso cuando se toca el tema de su sanidad mental o sus fallos para convertirse en un Cazafantasmas.

Despues de un poco de conversacion, Loon coge su gabardina y saca de ella un vulgar jarron de cristal.Dice:

"Este es mi gran invento.Revolucionara la industria de la caza de fantasmas, y os impresionara tanto que me pedireis que sea un Cazafantasmas.Observad...¡La esponja de fantasmas!"

Dentro del jarron, veis una pequeña, redonda y amarilla esponja.Parece una esponja de cocina comun y corriente.Si alguno de los Cazafantasmas desea echar una mirada mas de cerca, debera hacer una tirada de Coco.Una tirada buena o muy buena permitira qu ese de cuenta de que la vulgar esponja hace algo mas de lo que aparenta.Con un fallo, las actors creeran que se trata de una vulgar esponja.

Si permiten hablar a Loone, este les dira que la esponja sustituira a la costosa trampa de fantasmas como dispositivo de contencion temporal opcional.La esponja absorbe energia psicocinetica de la misma manera que una esponja absorbe agua.Entonces la esponja puede ser llevada a una parrilla de proteccion y el fantasma puede ser comprimido en el sistema permanente de almacenamiento.

Por supuesto eso unicamente es la teoria.

Mientras los Cazafantasmas discuten sobre el uso de esponjas en la investigacion sobrenatural, y la industria de la contencion, un telefono suena en alguna parte del edificio.Unos minutos despues, su secretaria grita...

¡tenemos nuestro primer trabajo!.

La secretaria rapidamente especifica los detalles del trabajo.Dice:

"Era el señor Tom Woods, dice que su casa ha sido poseida por lo que parecia un Clase III.Parece simplemente un poco de actividad poltergeist, pero nunca se sabe cuando un fantasma se volvera dañino.De cualquier forma a el le gustaria que os pasaseis por alli ahora mismo.La direccion es Suburb Lane 819 (o, por supuesto, puede ser cualquier direccion que a ti te guste).¡Buena suerte chicos!"

Loone pide ir con ellos y se necesitara una tirada de aplomo mas alta que la suya para convencerlo de que se pierda (una de Loone contra una de un Cazafantasmas).Una vez solucionado (vaya o no con ellos), haz que los Cazafantasmas decidan el equipo que quieren llevar para este trabajo.Entonces, ¡todos al replivehiculo y manos a la obra!.

Escena dos: La Casa Encantada —

Resumen.

El trabajo se trata de una simple desposesion.Los Cazafantasmas concen a los angustiados propietarios y exploran la casa de estilo campestre (si ati te gusta, por supuesto).Despues de tratar algunas manifestaciones de rutina, encuentran la habitacion donde la EPC se encuentra en mayor concentracion, y de donde deben ser echados los fantasmas.

Los Woods Petrificados.

El replivehiculo se acerca a la casa, y los Cazafantasmas echan una primera ojeada a la casa poseida.Tambien conocen a la familia Woods.Lee:

Conducis por la tranquila calle de tres carriles. Frente a vosotros, la casa aparece enmarcada por el gris del cielo.Sombras en las ventanas y bajo los tejadillos.Truenos en la distancia que se van acercando poco a poco.Sin embargo, todo esta tranquilo.

Un coche se situa al lado del replivehiculo, un modelo utilitario de importancion con dos puertas y un gato de peluche en una ventana.Del coche salen un hombre y una mujer.La mujer lleva un niño en brazos y se coloca mucho el pelo.Esos son los Woods.

Los Woods piden la ayuda de los Cazafantasmas.El pagara lo que le pidan si logran

exorcizar su casa.Si una actor hace una buena tirada de Aplomo, los Woods les daran mas detalles adicionales.

Una buena tirada: Tom Woods hunde su cabeza en el pecho y con las manos en los bolsillos dice, "estaba en el salon leyendo el periodico cuando aparecieron por primera vez los fantasmas. Note algo extraño cuando fui a coger mi cerveza y no estaba.Bueno, el que en realidad no estaba era yo.El perioidico y mi sillon favorito estaban flotando a dos metros del suelo.Entonces el sillon comenzo a girar y fui arrojado a traves de las puertas del balcon.Mi familia salio corriendo de la casa y escapamos.Por suerte uno de nuestros coches estaba aparcado frente a la puerta.No pensamos volver a entrar hasta que ustedes hayan limpiado la casa.

Una tirada muy buena o superior: Jennifer Woods echa su cabello hacia atras y añade, "Yo estaba en el sotano desempaquetando las cosas cuando encontre un viejo album de fotos.Dentro habia una foto de la familia mas feliz que podais imaginar.Entonces hubo un destello de luz.Deje caer el album y antes de poder recogerlo, oi a mi marido y a mi hijo gritar.Corri escaleras arriba y vi a mi hijo Jeremy volando hacia la puerta principal.Mientras intentaba cogerlo, me vi a mi misma levitando tambien en el aire.La puerta de la calle se abrio y ambos fuimos arrojados de manera bastante poco cortes fuera de la casa."

Cazando Fantasmas.

Cazafantasmas Internacional ha establecido tarifas estandart para los siguientes servicios basicos:

Investigacion In-Situ:$500
Captura de Entidades Paranormales.
Por la Primera Entidad:$4000
Cada Entidad Adicional:$1000
Traslado de Entidades Paranormales.
Por la Primera Entidad:$1000
Cada Entidad Adicional:$500
Almacenaminto (tarifa de una vez):$1500

Cazafantasmas Internacional anima a las oficinas independientes a hacer descuentos y precios especiales por lotes cuando los negocios no van demasiado bien o cuando se abre una nueva sucursal en un nuevo territorio.

Las sucursales independientes tienen derecho a cargar la starifas que deseen siempre y cuando se mantengan dentro del equilibrio establecido.Pero los Cazafantasmas padecen una especie de complejo de Robin Hood, robar a los ricos y darselo a los pobres, pues la mayoria de las veces motivados por su espiritu humanitario aceptan trabajos por honorarios mucho mas bajos de lo que debieran ser, ayudando a necesitados y a personas despojadas por amenazas sobrenaturales, mientras dejan casi desnudos a sus clientes cuando tratan con grandes empresas multinacionales o con las burocracias del gobierno.

La mejor tirada del mundo o mas: El pequeño Jeremy arrulla tiernamente y añade, "guapa niña dice hola.Bebe dice adios.Dice bebe ella viene cheche y galletas, ¡eeeee!, mama, ¡eee!" La señora Woods acaba diciendo..."debeis devolvernos nuestra casa, en vosotros esta toda nuestra ultima esperanza, pagare en efectivo."

Explorando la casa.

Los Cazafantasmas pueden entrar en la casa por las puertas del garaje por la puerta de atras que da al sotano,la puerta delantera que da al comedor, las puertas del balcon que dan a la sala de estar o por cualquiera de las ventanas.Cada descripcion de las habitaciones te cuenta lo que ocurre en ellas cuando los Cazafantasmas entran en ellas, asi como otras informaciones interesantes.Puedes fotocopiar el mapa para que lo vean los jugadores, o dejarles que intenten dibujar por ellos mismos el plano en base a tus descripciones.Si copias el plano que nosotros te proporcionamos, tapa con pintura blanca las puertas secretas que hay entre el estudio y la habitacion del niño.

Garaje: Las puertas del garaje estan cerradas con llave.Se necesitan tiradas muy dificiles de Movimientos para poder levantar los cerrojos, o una tirada de muy poca dificultad para destrozar la puerta con los paquetes de protones.Si los Cazafantasmas entran por aqui, esto es lo que ven.El garaje es suficientemente grande como para dos coches, pero en estos momentos solo hay uno.Este coche es completamente identico al de los Woods, incluso lleva un gato de peluche en la ventanilla.

Cuando los Cazafantasmas miran a su alrededor, deben hacer tiradas de Coco, de menos dificultad si llevan el medidor de EPC.Los que saquen una buena tirada, se dan cuenta de que al coche le passa algo raro, pero los que tengan una mala tirada son cogidos por sorpresa. Lee:

Los faros del coche alumbran amenazadoramente mientras el motor ruge.Las puertas se cierran, y el maletero se abre en un estruendo metalico, formando lo que podrian parecer unas mandibulas animales.Por un momento parece como si el gato de peluche se pusiera al volante, entonces el coche se gira y ataca.

Los fantasmas animan al coche para que asuste a los Cazafantasmas, los ataca usando su maletero, abriendo y cerrando las puertas, y haciendo derrapar sus ruedas.Pueden destrozarlo con los Paquetes Protonicos o intentar entrar en el coche (muy buena tirada de movimientos) para parar las manifestaciones.Sea cual sea su eleccion, ven una forma fantasmal salir del coche y escapar atravesando el techo.Pueden elegir destruirlo, pero es de mas dificultad de la que puede parecer, porque el fantasma se da prisa en escapar.

Almacen Uno: Este almacen parece un sotano tipico, a pesar de que es extremadamente oscuro.Los Cazafantasmas pueden usar sus linternas o cual-

quier otra fuente de luz, porque la lampara no funciona.Incluso con luz la habitacion es fria, oscura y sombria.Los grandes ladrillos y las tuberias sin cubrir son una buena muestra de la mejor arquitectura escalofriante.Las cajas estan amontonadas por el suelo a los lados de la habitacion.A un lado, los cartones vacios.Los medidores de EPC señalan residuos de energia, pero los datos no son demasiado elevados.Una buena tirada de Coco y un poco de busqueda por la habitacion daran con el albun de fotos.El album permanece abierto en el suelo mostrando una foto de un cuarto de estar.No hay nadie en la foto.De hecho, si los Cazafantasmas hojean el libro veran que todas son paisajes o partes de una casa, que en ninguna hay nadie y que en la mayoria parece como si faltara alguien.

El album podra ser usado despues para detener a Ghostzilla al final de la aventura.

Almacen Dos: Esta parte contiene una caja de herramientas y una escalera.Una cortina y una puerta separan esta parte del resto del sotano. La suciedad cubre las pequeñas ventanas.La luz proyecta extrañas sombras al pasar de una habitacion a otra.Utiliza la voz mas fantasmagorica que tengas para describir estas habitaciones.La caja de herramientas esta cerrada.No ocurre nada en esta habitacion, pero no se lo digas a los Cazafantasmas.Aumenta la tension conforme se vayan acercando a la caja.Hazlos sudar con sus paquetes protonicos preparados, y cuando acerquen la mano para abrir el cerrojo, una herramienta cae al suelo haciendo un terrible ruido, haciendo que todos se pongan en guardia, quedando en ridiculo.La escalera es otra cuestion, espero que los Cazafantasmas hayan traido su equipo de escalada, porque van a necesitarlo (siempre pueden improvisar con algo de la caja de herramientas, aunque necesitaran tiradas de Coco de alguna dificultad).Cuando tratan de subir la escalera, empieza a sacudirse, tendran que hacer una buena tirada de movimiento para permanecer en ella y una tirada muy buena para poder avanzar en esas circunstancias.Si alguno consigue llegar bastante arriba, la escalera se convierte en un tobogan, y todos resbalan hasta llegar al suelo.El equipo de montaña o cualquier artilugio improvisado añaden tres puntos extra al dado de movimiento para intentar subir la escalera (tiradas de Biceps o de Escalar).

Sala de Juegos: Estanterias medio llenas de libros en uno de los lados de la habitacion.Cajas de libros apiladas en el suelo cerca de la estanteria.Tambien hay una mesa de billar, una taquera, una mesa para cartas y cuatro sillas.Es una habitacion confortablemente decorada. Cuando los Cazafantasmas entran en la habitacion todo esta en calma, pero de repente empieza la diversion.Primero todos los libros de los estantes y de las cajas saltan disparados y forman palabras en el aire "dejadnos solos".Los medidores de EPC hacen saltar sus agujas cuando esto ocurre.Las cartas de la mesa construyen una replica exacta de la casa.Las bolas de billar empiezan a girar en el aire cada vez mas rapido.Los Cazafantasmas no pueden ver a los fantasmas que causan todo esto, y los medidores no pueden canalizar toda la energia que les llega.Entonces las bolas de billar caen violentamente sobre la casa de cartas destrozandola.Finalmente todos los objetos de la habitacion son lanzados contra los Cazafantasmas. Este es un ataque poltergeist de los tres fantasmas.Tiradas de Biceps de los Cazafantasmas contra las de Poder de los fantasmas.Si gana un fantasma, la diferencia entre las tiradas es el daño que sufre el Cazafantasmas.

Comedor: Cuando los Cazafantasmas entren en este area, (a traves del sotano o por la puerta principal), escuchan las puertas cerrarse por toda la casa, incluso la que acaban de traspasar.La mesa del comedor esta preparada para comer, y hay todo tipo de comida sobre un floreado mantel.Los cuadros que cuelgan de las paredes estan vueltos del reves, de forma que no se puede ver lo que hay en ellos.La mesa esta preparada para tres comensales, dos adultos y un niño.Cuando los Cazafantasmas miran, los tazones que hay en la mesa empiezan a bailar en circulo, el pavo asado que centra la mesa se levanta sobre sus asadas patas y empieza a pasear por la mesa.La comida es empujada hacia la boca de los Cazafantasmas.Ellos pueden intentar rechazar la comida volante (Biceps de las actors contra Poder de los fantasmas) o pueden comerla coforme va viniendo (tirada de un Monton de Dificultad de Biceps).De nuevo los registros de EPC son muy elevados durante todas estas manifestaciones, pero los fantasmas no se materializan.Los Cazafantasmas pueden detener la lucha de comida destruyendo el pavo (mucha dificultad porque salta, se escabuye y es bastante pequeño), gritando ¡Basta! y haciendo una tirada de Aplomo de un Monton de Dificultad, o escapando a toda prisa de la habitacion.Si los Cazafantasmas examinan los cuadros vueltos de la habitacion ven que son fotos de los Woods.Aparentemente los fantasmas no desean verlos.

Sala de Estar: La Sala de Estar es simplemente rara.Nada de naturaleza peligrosa ocurre alli, pero es extraño ver los muebles balancearse en columnas por la habitacion.En una esquina, una cama, una mesa y una lampara forman un obelisco.En el centro, un sillon, una mesa de cafe, y el sistema de entretenimiento estan amontonados en piramide.Definitivamente esta no es una disposicion normal para los muebles de una casa normal (por si acaso no lo intentes).Ningun fantasma aparece aqui tampoco.

Balcon: Este es otro punto de entrada a la casa, pero para poder usarlo los Cazafantasmas necesitan su equipo de escalada.Haz que hagan una tirada de Muy Poca dificultad de Musculos, o de Escalar.

Cocina: Preparate, esta habitacion contiene una escena de verdadero horror.Si eres un poco miedoso, odemasiado joven para visiones de tal intensidad, saltate esta seccion.Ya te hemos avisado.

La cocina tiene todas las cosas normales que po-

dria uno esperar encontrarse en una cocina normal.Hay una nevera, un fregadero, un fogon, cajones, un microondas, un reloj, y un juego de cuchillos.Tambien hay una forma fantasmal de mujer trabajando en el fogon.Ella ignora a los Cazafantasmas completamente.Si los Cazafantasmas sacan sus armas, los cuchillos salen disparados y se clavan en el marco de la puerta.Los Cazafantasmas tendran que hacer tiradas de Aplomo de Un Monton de dificultad para permanecer en el sitio y los que no la obtengan huiran de nuevo al comedor.Despues de esta demostracion, el fantasma se vuelve para mirar a los Cazafantasmas restantes.Se lamenta: ¡salid! , y despues su cuerpo se desmembra.Su cabeza flota en el aire y gira sobre si misma.Sus brazos caen y se arrastran hacia los Cazafantasmas.Sus piernas dan patadas con desesperacion.Otra tirada de Aplomo de Un Monton de dificultad sera necesaria, porque esta eterea escena esta fuera de la comprension de los Cazafantasmas.

Si todavia queda en los alrrededores alguna actor, puede querer intentar destruir al desmembrado fantasma.El primer disparo, sinembargo, lo enviara fuera de la habitacion a traves de la pared.

Recibidor: El recibidor esta complpetamente oscuro, lo que lo convierte en el terreno ideal para probar los ectovisores.Cuaquier Cazafantasmas que lleve esas gafas de aspecto ridiculo, puede ver el corto recibidor, tres puertas, y otro recibidor lateral.Tambien puede ver formas brillantes paseando hacia delante y hacia atras a traves del recibidor.Estas formas son alucinaciones producidas por la familia fantasma, pero deja, si quieres, que los Cazafantasmas se sientan libres de utilizar sus armas aunque sea solo para practicar.Cuando los Cazafantasmas entran en el recibidor (recuerda que para eso deben tener los ectovisores, o cualquier otra fuente de luz paraver, y las lamparas o linternas solo producen un pequeño circulo de luz en esta oscuridad sobrenatural), algo extraño (para variar) ocurre.El recibidor se estrecha, haciendose mas y mas largo conforme ellos avanzan.Esta es una ilusion, si los Cazafantasmas cierran los ojos o hacen una tirada de Coco de Cierta dificultad, pueden pasar el recibidor sin ninguna interferencia fantasmal.Por supuesto, si cierran los ojos deberan hacer tiradas de Movimiento de Un Monton de dificultad, para evitar empotrarse contra una pared o cualquier otra cosa que pudiera surgir en su camino.

Lavadero: Preparate para utilizar ese equipo de submarinismo.Cuando los Cazafantasmas entran en esta oscura habitacion, la puerta se cierra tras ellos y comienza a llenarse de agua con jabon.Los Cazafantasmas tienen tiempo de meterse en su escafandra (si es que lo llevan) o pueden intentar romper la puerta (una tirada de Mas De Lo Que Puedes Imaginar dificultad de Biceps o tres disparos de un paquete de protones).De otro modo, la habitacion se pone a girar del mismo modo que lo haria una lavadora automatica.

Aqui debes usar la tabla de daño accidental: llamalo algo asi como "una libreria entera cae sobre un Cazafantasmas" cada asalto, y hiere cada asalto que la actor esta dentro de la habitacion.Y añade un Punto de Daño extra a los que no esten dentro de su escafandra.Cuando la puerta se abre, los Cazafantasmas son expulsados de la habitacion, estan mojados, pero limpios, suaves y con frescor de primavera en su piel.

Cuarto de Baño: No hay nada fuera de lo comun en este baño.

Dormitorio Principal: Los tres fantasmas han dejado ilusiones de si mismos en esta habitacion.Cuando entran los Cazafantasmas, ven ropas colgando en el aire qu ese parecen a la forma de un hombre, una mujer y un niño pequeño.Pueden elegir hablar con la aparicion flotante, o pueden elegir usar sus trampas.Desafortunadamente no hay ningun fantasma disponible para ser cazado.

Despues de que pruben algo, toda la ropa de la habitación se mueven para formar palabras. Flotanco en el aire con la frase, "Iros de nuestra casa, por favor."

Baño Principal: No hay nada fuera de lo nomal en esta habitación, exepto el patito de goma en la bañera.

Dormitorio: Este dormitorio infantil está decorado con animales disecados y personajes de dibujos anímados de todas clases. Cuando los Cazafantasmas se aproximan a la habitación, una pelota de playa de colores se les acerca botando. Pero solo es una ilusión fantasmal que se desvanece cuando intentan tocarla (o dispararle, según el caso). Nada mas pasa en esta habitación, pero hemos puesto una puerta secreta por si tienes alguna idea interesante.

Estudio: Aqui ocurre la escena principal. Los Cazafantasmas entran en el estudio para verse a sí mismos enfrentados a tres fantasmas (madre, padre e hijo fantasma). los Geist estan hartos de esos intrusos destructivos y quieren que se vayan. Empiezan a utilizar sus débiles poderes para asustarlos de una vez por todas. Los Cazafantasmas, estamos seguros, preparan sus Equipos de Protones y sus Fantastrampas para la gran cacería. Pero entonces ocurre lo inesperado. Lee:

De repente la ventana se abre y aparece la cabeza del Doctor Loone. "No os preocupeis Cazafantasmas", grita, "¡os salvaré!". Con eso Loone lanza una jarra de crístal al medio de la habitación. La jarra se rompe, esparciendo su contenido por la alfombra. Es, como todo el mundo debe haberse imaginado, la Esponja Fantasma. La vulgar esponja amarilla empieza a brillar intensamente, y empeza a absorber a los tres fantasmas. Cuando los absorbe, la esponja se hace mayor. En pocos momentos los fantasmas se han ido, pero la esponja ha crecido. Ahora llena medio estudio. "Mirad," se rie Loone, "¡os dije que funcionaria!" Pero la risa

de Loone es cortada por un traqueteo. La esponja se levanta y un agujero terrible se abre en un lado. "¡DIJE QUE SALIERAIS!".

Ooops, parecen autenticos problemas para nuestros actores.¡ A por el último capítulo!

Escena tres: Peste 0-Cambio 0 ——

Resumen

Una familía de espíritus inofensivos reside en la casa. Pero cuando aparece Loome con la Esponja Fantasma algo terrible sucede. Los tres fantasmas se unen en la Esponja, ¡formando un duro y poderoso super fantasma! Ahora llega la gran conclusión, llena de efectos especiales y divertido peligro.

¡Oh No, Aqui Viene Ghostzilla!

La Esponja se convierte rapidamente en una forma vagamente humanoide de monstruosas proporciones. Esta cabreada y los Cazafantasmas van a ser los que la ayuden a descargar su ira. Despues de todo ha disparado, cazado y molestado a los Geist durante toda la aventura. ¡Ahora deben pagar!

Usando todo su Poder y habilidades especiales, Ghostzilla el monstruo Esponja Fantasma, ataca. Deja que los Cazafantasmas vean lo que un bicho realmente grande puede hacerles. Tambien aprenden una lección sobre depender de sus Equipos de Protones. En cualquier round de combate, cada disparo con éxito de un Equipo de Protones reduce la Ectopresencia de Ghostzilla en uno. Pese a ello, a no ser que los Cazafantasmas puedan darle seis veces a la Esponja en un solo round, toda la Ectopresencia del monstruo se recupera al siguiente round.

La Espónja Fantasma

La Esponja Fantasma inventada por Harlan Herbert Loone, debe ser tratada co radiación similar a la procedente de un Protónico en un lugar contenido, con un poco de la tecnología secreta de Loone en el proceso. Una vez tratada la esponja debe ser metida en un contenedor de crístal antes de que empiece a emanar EPC a lo bestia. Cada esponja tratada sirve para un uso de contención (aunque Loone no esta seguro de cuantos fantasmas caben en una esponja). Una vez los fantasmas son expulsados, la esponja debe tratarse de nuevo para ser usada como contenedor.

El mejor plan es dejar que los Geists abandonen a Ghostzilla por si mismos. Pedir algo maternal, como leche y galletas hara que la madre Gertrude Geist salga. Tirar una pelota autentica a Ghostzilla (del equipo playero o la habitación de los niños), o algún otro juguete, hace que la niña Rebecca Geist salga y juegue.Papi Nathaniel Geist es más difícil de expulsar, así que habrá que dispararle cuando Ghostzilla esté debilitado. Cada fantasma expulsado del cuerpo de Ghostzilla reduce su Ectopresencia y Poder en dos.

Una vez los fantasmas se han separado de la esponja, los Cazafantasmas pueden contener a los fantasmas normalmente con los Protónicos y las Fantastrampas, o pueden utilizar sus Protónicos para devolverlos al album de fotos. El mejor metodo, de todos modos, es hablar con los Geist una vez hayan salido de la esponja. Tiros de Alguna dificultad por Aplomo o mejor un poco de rol, puede convencer a los Geist de que realmente estan muertos. Entonces van asu destino final.

El Fin

La casa de los Wood es segura de nuevo. La familia Geist o bien esta en la otra vida o de nuevo contenida (en una Fantastrampa o en el album de fotos). El Dr. Loone ha desaparecido en la confusión.

Los Wood pagan por los servicios de los Cazafantasmas restando los costes de los daños causados a la casa, como resultado del uso de Protónicos y otro equipo.

Si los Cazafantasmas fallan en desencantar la casa solo recuperal la mitad de los Puntos de Churra que gastarón. Si capturaron a los Geists co los Protónicos y las Fantastrampas, recuperan todos los puntos de churra que faltan en la aventura. Si devolvieron a los Geist al album de fotos recuperan todos los puntos y dos mas. Si convencieron a los Geists de que estaban muertos y los mandaron a su destino final, devuelveles todos sus Puntos de Churra más cinco.

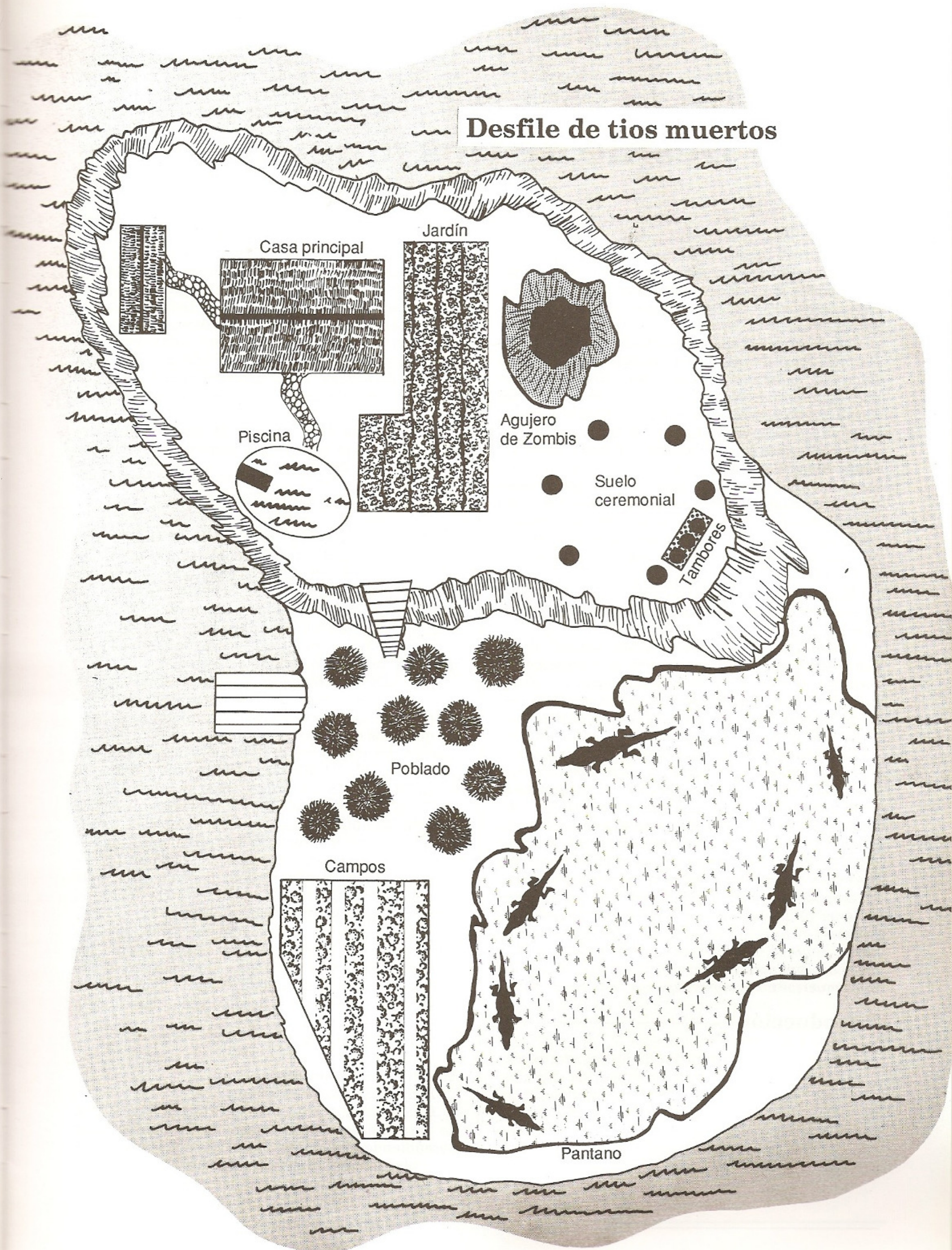
Si los jugadores te divirtieron de verdad con payasadas y caracterización elaborada, recompensales con un Punto de Churra por cada acción inspirada. Venga, sé bueno. En LOS CAZAFANTASMAS damos puntos por divertirnos y tambien por interpretación.

Usando elementos de "Pestes Caseras" en Otras Aventuras

Como ya hemos mencionado, en una campaña, cada aventura se enlaza o continua con las otras, construyendo un mundo y una historia mientras avanza.

En "Pestes Caseras" presentamos al Dr. Harlan Herbert Loone. Loone es un gran extra que puede aperecer una vez y otra para molestar a los Cazafantasmas. De hecho aparece en la aventura de ¡APOCALIPSIS!, de futura aparición.

La hermosa dama de los encargos es otro personaje que podria repetir. Puede ser un interés amoroso para alguna estrella,etc.


Desfile de tios muertos
Casa principal
Jardín
Piscina
Agujero de Zombis
Suelo ceremonial
Tambores
Poblado
Campos
Pantano

Desfile de tios muertos

Eddie esperó en la esquina, mirando la niebla bajar por la desierta avenida. Era una niebla extraña, escalofriante. Seguramente pensaba que llegarían pronto.

Los muchachos, Bosco, Nick el Caprichoso, y el Pequeño Paul el cerebro, eran buenos chicos, fieles a Papa Joe, fieles a la familia, y esa noche no era una noche cualquiera. Esa noche iban a enseñarle a ese nuevo señor del crimen una lección. Sólo había sitio para un jefe en la ciudad, ¡y Papa Joe lo era!.

A través de la lluvia y la niebla, Eddie escucho un ruido. En realidad era bastante ruido, como de pasos que resonaban en la mortecinas calles. Había también un sonido continuo, un ritmo constante, como el de un tambor o el latido de un corazón. Eddie no podía ver nada a través de la espesa lluvia, pero sabía que fuera quien fuera que estaba allí se estaba acercando.

Empuñó su pistola y gritó con furia, "¡Muy bien, se que estas ahí afuera!, ¡no tengo ganas de apretar el gatillo!".

Los ruidos continuaron, y Eddie empezó a ponerse nervioso. Si otra banda intentase un golpe por sorpresa, por lo menos le habrían insultado una o dos veces. Fuese quien fuese, no había tenido la cortesía de identificar su banda. ¿ Y que pasaba con esos tambores?.

Entonces Eddie los vio, por lo menos habían tres. Formas oscuras con chaquetas deportivas de cuadros, saliendo de la espesa niebla. Arrastraban su pierna tras ellos y echaban hacia adelante la derecha al avanzar, lo que producía un extraño ruido. Eddie levantó su arma y disparó apuntando a la primera de las formas. Disparó de nuevo, una y otra vez sin conseguir detener las formas. El ruido continuaba.

Estaban sobre él. Poderosas manos como garras salieron de las mangas de las chaquetas y lo destrozaron, tirándolo bajo la lluvia. Los tambores llenaron la noche, ahogando los terribles gritos de Eddie. La última cosa que pensó Eddie fue, "aaag, los tipos muertos no llevan chaquetas de cuadrrr..."

Introducción

Aviso: No esta permitido que los jugadores puedan leer las aventuras antes de jugarlas. No, no y no, sólo el Fantasmaster puede leer las aventuras. Si los jugadores saben lo que va a pasarles, se cargaran la diversión de todos. Así que si eres un jugador, hala, ya sabes, ya puedes dejar de leer esta sección. Gracias.

Fantasmaster, puesto que ahora ya tienes experiencia al guiar una aventura (después de todo ya has guiado "Plaga Casera", ¿no?) todo lo que necesitas es leer " Desfile de Fiambres " para familiarizarte con las cosillas complicadas de la trama. También te sugerimos echar una mirada a " Un Puñado de Extras ", que muestra unos cuantos de los personajes de apoyo que se encuentran en esta aventura.

¿Listo?, bien. Desparrama todo encima de la mesa, reparte las palomitas y las patatas, tira los dados y... ¡pisa el acelerador!.

Breve Revisión de la Trama.

Algo raro viene por la calle de tu ciudad preferida. Una horda de crímenes abarrota la Comisaria local de policía, los jorobados no pueden ser detenidos. Gas lacrimógeno, bengalas, proyectiles, nada parece dañar a los perpetradores. ¿Por que?, podrías preguntarte. ¡Porque están muertos!. Eso es, alguien ha levantado un ejercito de zombies y los ha convertido en una banda de verdugos.

Los Cazafantasmas son avisados por los polis para que intenten resolver esta manifestación sobrenatural que tiene aterrorizada a toda la ciudad. Lo que ellos encuentran es un montón de misterios que los llevaran a un brujo vudú y hombre de negocios llamado Mardi Gras Chalmette. Chalmette busca tomar el sindicato del crimen ahora controlado por Papa Joe y la familia. Desde la fortaleza de su isla privada, Chalmette manda a sus zombies a reunir seis grandes diamantes para una ceremonia especial que tendrá lugar en la noche del Sábado. La ceremonia que culminará con una danza a cargo de la sacerdotisa vudú Cajun Katie, dará a Chalmette el poder de controlar 100 zombies a la vez.

Con una multitud de seguidores zombies, y sus propios poderes aumentados por esta ceremonia, los planes diabólicos de Chalmette pueden tener éxito. Amenos, claro está, que algunos bravos héroes inventen un buen modo de detenerlo. ¡Ya sabes a quien llamar!.

Reparto De Apoyo.

Mardi Gras Chalmette

Brujo vudú, señor de crimen.

Chalmette nació en Puerto-Príncipe, Haití. Hijo de un sacerdote vudú, pasó sus primeros años aprendiendo sobre el mundo de los espíritus para un día poder tomar el lugar de su padre.

Pero su madre lo envió a América para recibir una verdadera educación. Asistió a las mejores escuelas e incluso se graduó en Havard como economista. Pero el pasado lo llamó de nuevo y volvió a Haití para acabar sus estudios de vudú.

Rápidamente creció en poder y reemplazó a su padre. Pero él no estaba interesado en la buena magia ni en ayudar a su pueblo, prefirió el sendero oscuro y se convirtió en un hechicero vudú.

Ahora se encuentra de nuevo en América con más poder del que un ciudadano medio pueda imaginar, que le hace invencible. A menudo, cuando entra en una habitación, es precedido por una extraña niebla y por ritmos de tambores. Cuando algo o alguien se lo hace pasar mal, se le escapa su acento haitiano. Odia que ésto suceda.

Coco	6	Conocimientos Vudú	9
Bíceps	3	Intimidar	6
Movimiento	3	Seducir	6
Aplomo	3	Hechizar	6
Poder	3	Control del Fuego Crear Niebla Control Mental Crear Zombies Teletransportar	

Objetivo: Convertirse en Señor del Crimen de la ciudad.

Marcas: Suave, encantador, alto; constitución fuerte, pero no musculosa. Ropa cara, chaquetas italianas. Anillo de oro con dos serpientes entrecruzadas, el símbolo de Baldama, su dios personal.

Cajun Katie

Belleza Sureña, sacerdotisa vudú.

Cajun Katie es propietaria y trabaja en La Casa del Pollo de Cajun Katie, un restaurante de la mejor parte de la ciudad, donde la especialidad es la comida al estilo sureño. Cajun Katie es también una Hechicera Vudú locamente enamorada de Mardi Gras Chalmette.

Es una mujer alta y de piel oscura con acento y manerísmos sureños. Lleva un colgante en cuello, grabado con unas serpientes entrelazadas.

Cajun Katie tiene la costumbre de tocar a la gente cuando les habla. La sensación es calida y agradable (a no ser que se alargue demasiado, ya que en este caso quema).

Coco	3	Cocina Cajun	6
Bíceps	2	Alboroto Cajun	5
Acción	4	Danza Vudú	7
Aplomo	3	Seducir	6
Poder	1	Encantar con Danza Vudú Hacer Muñecos Vudú Toque Ardiente	

Objetivo: Mandar por Debajo de Mardi Gras Chalmette

Marcas: Los ojos le chisporrotean con un fuego exitante; los labios de color rojo fuego siempre con una sonrisa de autosuficiencia; su paso grácil y sofocante exhala confianza y poder, mientras que su acento y risitas sureñas hablan de inocencia y inexperiencia.

Zombis

sirvientes no-muertos

Mardi Gras Chalmette esta levantando sirvientes no-muertos de cementerios, depositos de cadáveres y escenas de accidente para engrosar su ejercito de Zombis (vistiendolos con prendas sport sobrantes de sus negocios téxtiles). Los Zombis son cadáveres humanos si espíritu, basicamente cascaras vacías esperando a ser llenadas. La mágia Vudú de Chalmette les ha dado un sucedaneo de vida.

Los Zombis son criaturas fuertes y lentas totalmente dedicadas a su amo, el hechiero que retiene sus almas. Tienen unas capacidades de razonamiento mínimas y siguen las órdenes sin pausa y literalmente. Son inmunes a casi todas las formas de dolor, e incluso hacerles estallar, solo sirve para crear montones de trozos móviles que se esfuerzan por montarse de nuevo. El fuego es la debilidad definitiva de un Zombi, pero ácido y agua bendita tambien sirven contra ellos.

Coco	0	Seguir Ordenes de Amo	3
Bíceps	4	Romper, Desgarrar, Trocear	7
Acción	1	Pillar Víctimas Inocentes	4
Aplomo	0	Gruñir amenazadoramente	3

Objetivo: Servir a Mardi Gras Chalmette.

Marcas: Andar cansino, movimiento muy lento, gruñen un montón, y dejan cachos podridos de sí mismos por la moqueta, la calle, el cesped, etc.

Baldama

loa maligno

Baldama es un poderoso loa, o espíritu, que se ha unido a Mardi Gras. La esncia del loa reside en el anillo de Chalmette, y el espíritu usa sus propias habilidades para aumentar su cohorte humana. El loa quiere extender su poder ganando nuevos seguidores con las maquinaciones de Chalmette. Si alguna vez piensa que Chalmette lo ha traicionado o que ya no sirve a sus propósitos, Baldama regresará al mundo de los espíritus y dejara al hechiceo Vudú a su propia suerte. Baldama se manifiesta como un monstruosa serpiente de dos cabezas.

Poder	7	Rayos Venenosos Aterrorizar Poseer Invocar Cocodrilos Invocar Tormenta
Ectopresencia	12	

Objetivo: Incrementar Seguidores y Ganar Más Poder
Marcas: Gran serpiente fantasmagorica de dos cabezas, voz sibilante.

Ladrones de Tumbas

Resumen

Esta aventura empieza con una llamada de la policía. Necesitan deseperadamente ayuda contra unos pillos que, francamente, los tienen bastante confusos. Los Cazafantasmas se encuentran co esos criminales de cerca y,¡ oh tio que mal huelen! Este es el primer encuentro de nuestros actores con los Zombis de Chalmette, y si no van con cuidado bien podria ser el último.

Lo Siento, Jefe

Una llamada resuena en el Cuartel General de los Cazafantasmas el Jueves por la noche, es el jefe de policía. Un Cazafantasmas puede encargarse de la llamada o puede conectar el altavoz para que todo el mundo pueda participar. Haz que jueguen la conversación, pero el jefe debe dejar caer la siguiente información antes de que finalice la conversación:

"Cazafantasmas, aqui el Jefe Daniels desde la comisaría. Tenemos aqui una situación que creemos que requiere vuestra particular...experiencia. No quiero entrar en detalles por teléfono, pero ¿podeis reunir vuestro equipo y encontraros con el Detective Jake Westree en La Casa del Pollo de Cajun Katie en la Calle Principal? El os explicará la situación. Consideraos en la nómina de la ciudad, Cazafantasmas...por lo manos hasta que esto acabe."

Deja que los Cazafantasmas discutan la llamada y recojan el equipo que quieran llevar consigo antés de dirigirse a La Casa del Pollo de Cajun Katie.

La Casa del Pollo de Cajun Katie

Es un restaurante elegante en la mejor zona de la ciudad. Los Cazfantasmas que consigan un tiro de Coco de Alguna dificultad sabrán que el establecimiento abrió algunos años atrás y que ha sido constantemente incluido en las listas entre los mejores restaurantes de la ciudad. La comida y la atmosfera son ambas calientes y picantes. Tiene el verdadero aire sureño.

Los Cazafantasmas son detenidos en la puerta por un caballero alto que les informa de que deben llevar corbata y chaqueta si desean comer en ese restaurante. Cada uno de ellos tendra que hacer una tirada de Un Monton de Dificultad de Aplomo para poder pasar este bache con el guardaespaldas. Una vez que lo hayan hecho, ven al Detective Westtree (ver "Un Puñado de Actores" para la descripcion y caracteristicas).Lee:

Veis a Jake Westtree al fondo del restaurante hablando con una belleza sureña que solo puede ser Cajun Katie. Westtree advierte vuestra presencia.A Westtree no le gustan los Cazafantasmas, por que estan en contacto con fantasmas, y él odia los fantasmas, incluso mas que a los Cazafantasmas. Su odio por los fantasmas se debe a que no puede matarlos, pero en esta ocasion el caso que le ocupa trae a todo el departamento de cabeza, asi que tendra que trabajar con las estrellas por ahora le guste o no.

"Cazafantasmas, os presento a Cajun Katie", dice Westtree, "justamente estaba preguntandole algunas pregunatas sobre la reciente ola de crimenes que esta sufriendo nuestra ciudad... ya sabeis, asesinatos, robos, fiambres demasiado cocinados...."

Westtree les explica como una serie de crimenes aparentemente no relacionados pueden tener unas cuantas cosas preocupantes en comun. Cinco asesinatos han tenido lugar esta semana. Cada una de las victimas era miembro o estaba bajo sospecha de ser miembro de la familia del crimen de Papa Joe. Todos fueron asesinados de modo similar, degollados y desgarrados por una persona o personas de gran fuerza. En tres de los casos es evidente que la victima disparó contra el o los asaltantes. No mas sangre que la propia de las victimas fue descubierta en la escena del crimen. Ninguna bala. La unicas y extrañas pruebas fueron encontradas en el ultimo lugar, se trata de un pedazo de carne podrida que esta siendo analizado en el laboratorio, y una caja de cerillas de La Casa del Pollo de Cajun Katie. Se añade a estos asesinatos el hecho de que todos los cuerpos han sido robados del deposito de cadaveres, y algo todavia mas extraño, se han producido cinco grandes robos en el mismo periodo, todos durante la noche, y todos aproximadamente una hora despues de los asesinatos. Los ladrones han robado los cinco almacenes de joyas mas importantes de la ciudad, llevandose unicamente los diamantes. Cajun Katie sigue la conversacion, y entonces pregunta dulcemente, "¿y que tiene todo esto que ver conmigo?" A lo que Westtree responde socarronamente, "todavia no lo he pensado, pero ya lo hare..., ya lo hare..."

Westtree tira al caja de cerillas a una de las estrellas. Entonces el guardaespaldas se acerca, "tiene una llamada detective", dice. Da a los Cazafantasmas unos minutos para poder asimilar toda la informacion que se les acaba de dar y permiteles hacer una pregunta o dos a Cajun Katie antes de que regrese Westtree. Entonces lee:

Westtree regresa, con los mismos labios apretados y ojos agudos de siempre. " Ha habido otro asesinato, Eddie Rigatoni, uno de los muchachos de Papa Joe. El que haya sido lo ha destrozado totalmente. En estos momentos llevan su cadaver al deposito. Me marcho al sexto almacen de joyas mas importante de la ciudad para esperar a los asesinos."

Los Cazafantasmas pueden acompañarle al almacen de joyas, o pueden seguir alguna de las pistas que se les ha presentado. Si van con Westtree, ver

"Ladrones Podridos". Si deciden seguir alguna de las pistas, ir a la escena segunda.

Cuando se van, Cajun Katie toca ligeramente a uno de los Cazafantasmas en un brazo. El fuego de su tacto hace que la sangre del Cazafantasmas hierva y se enamore locamente de ella a menos que una tirada de Un Monton de Dificultad de Aplomo lo libere. Si el flechazo tiene exito, le sera mas facil a Katie el realizar el encantamiento que saldra mas tarde en la aventura. Ella dice:"**Quizas puedas volver mas tarde cuando las cosas sean menos extrañas, me encantaria que probaras mi famosa gamba criolla."**Despues se desliza en la cocina, fuera de la vista.

Ladrones Podridos.

El sexto almacen mas importante de joyas de la ciudad es la tienda de diamantes de Broadway Dave. Westtree y las estrellas llegan alli antes de que nada haya ocurrido. Lee:

La noche es humeda, la calle esta tranquila. El almacen de Broadway Dave esta cerrado, desierto. Una única farola ilumina la fachada del almacen, mostrando la reja de hierro y el escaparate que proteje. Entonces, ante vuestros ojos una espesa niebla sube por la calle, se arremolina bajo la lampara oscureciendo el area. Fuertes y ritmicos tambores empiezan a sonar. Desde la niebla se oyen como si unos pies de plomo fueran arrastrados por hormigon fresco.

Los zombis se acercan. ¿Que es lo que va a hacer cada uno antes de que la primera figura surja de la pegajosa neblina?.

Dos zombis aparecen y se dirijen al almacen. Uno agarra la reja y como si estuviera hecha de mantequilla la abre sin el minimo esfuerzo. Westtree abre fuego contra las formas, pero tampoco su Magnum 44 no puede frenar esos horrores. Los Cazafantasmas, porsupuesto, tienen otro tipo de armas a su disposicion.

Durante la pelea los Cazafantasmas aprenden las siguientes cosas: Los paquetes de protones golpean a los zombis haciendolos caer, pero no los dañan. Las lecturas de EPC son muy bajas en los mismos monstruos, pero el aire de su alrededor se encuentra cargado con una alta concentracion de energia psiquica. Las trampas para fantasmas fueron absolutamente inefectivas.

Un zombi se concentra en los intrusos permitiendo al otro entrar en el establecimiento y robar los diamantes. Westtree resulta dañado durante esta batalla, sufriendo heridas que le obligan a visitar el hospital. Los Cazafantasmas pueden salir tambien heridos, si se encuentran al alcance de las garras asesinas de los zombis.

Tras unas pocas rondas de combate inutil, los monstruos regresan a la niebla, que se arremolina de nuevo, llevando a la fantasmal pareja y a su botin de regreso a la isla fortaleza de Mardi Gras. Ahora, nuestras estrellas tienen una idea de contra que estan luchando. Veamos como se lo montan en la Escena Segunda.

Vudú, vudú

Resumen

La investigacion es en algunas ocasiones el arma mas poderosa de el comando de los Cazafantasmas, y en otras mera rutina, pero alguien tiene que hacerla.

Durante esta escena, los Cazafantasmas deberan seguir las pistas presentadas en la escena primera. La investigacion les llevara el resto del Jueves y el Viernes, y la tercera empezará el Sábado por la mañana.

En esta escena, los Cazafantasmas podran visitar a Papa Joe y La Familia, para intentar averiguar porque alguien esta asesinando a los hombres del señor del crimen. Podran acercarse al laboratorio de la policia para observar la prueba fisica; pueden examinar la caja de cerillas; pueden dejarse caer por el deposito de cadaveres para examinar el cuerpo de Eddie Rigatoni; o pueden hablar con alguno de sus contactos de "Un Puñado de Actores". Simplemente preguntales donde van y continua con el pasaje apropiado.

¿Quién dijo que la investigacion era inútil?.

Papa Joe y La Familia.

Todo el mundo sabe por donde se mueve Papa Joe. Siempre se le puede encontrar en su restaurante favorito, La Casa del Espageti de Luigi. Por supuesto, buscar la forma de entrar para poder hablar con el, es un problema serio. El sistema de seguridad se ha reforzado desde qu eaparecio el problema de los asesinos. Hay cuatro hombres en cada entrada, y seis a cada lado de Papa Joe. Ademas, sus hijos, Lucia la Sexi y Vic el Malo estan comiendo con él en este momento.

Si los Cazafantasmas deciden escabullirse y entrar a ver a Joe, deben hacer una tirada de Movimiento de Un Monton de Dificultad. Si no lo logran, se ven rodeados por ocho gorilas fuertemente armados. Si caminan recto hacia la puerta, se encuentran con Bosco el pistolero, uno de los brazos armados de Papa Joe. Se tendran que hacer tiradas opuestas de Aplomo para convencer a Bosco de sus sinceras intenciones. Una vez dentro, los Cazafantasmas se encuentran en una audiencia con Papa Joe.Lee:

La choza de Papa Joe parece el interior de una iglesia. Velas e incienso arden alrededor de la habitacion, provocando sombras. Cruces, ajos y rosarios cuelgan de todas partes. Os recuerda una imagen de la Ultima Cena, con Papa Joe y su sindicato del crimen como invitados principales.

Entonces, Papa Joe los invita a sentarse y hablar. Si pueden convencerlo de que confie en ellos (tiradas de Aplomo de Alguna Dificultad) Papa Joe les explica que un grupo desconocido ha iniciado una guerra de bandas contra La Familia. La única cosa que Papa Joe ha averiguado es que la nueva banda es de alguna isla, que no tienen compasion y que son altamente mortales.Papa Joe hace una propuesta

que los Cazafantasmas pueden rechazar. Si pueden descubrir quien se encuentra tras los asesinatos de sus hombres, les pagara el doble de su tarifa normal. Si pueden parar a los asesinos, les pagara diez veces su tarifa normal, si no le hacen este favor, enviara a cualquier muchacho que tenga libre para que regale a los Cazafantasmas unos bonitos zapatos de cemento. "Estareis muy monos nadando con los peces de la bahia..."

La descripcion y caracteristicas de Papa Joe y La Familia se puede encontrar en "Un Puñado de Actores".

El Laboratorio de la Policia.

Los Cazafantasmas estan trabajando en colaboracion con la policia, así que tienen acceso al laboratorio criminal donde se estan estudiando las pruebas de los asesinatos. Cuando ellos llegan alli, los resultados de los analisis ya estan listos.

El trozo de carne es humano, pero no de una victima reciente. Esta podrido, aparentemente con unos meses de tiempo, pero de hecho pertenece a la primera victima, asesinada cinco dias antes. Otra prueba apunta al arma del crimen como unas garras de animal, unas manos desgarradoras, perteneciendo obviamente a alguien muy fuerte. Nada mas se encontro en las escenas, excepto las armas de las victimas. Todas las armas habian sido disparadas por lo menos dos veces. No se recupero ninguna bala, y no se vio sangre de otras victimas en ningun sitio.

¿Tiene el tecnico del laboratorio algúna teoria? "si", contesta, "Encuentren un armario con poderosas garras, con sangre bajo sus uñas, que sea capaz de recibir impactos de arma de fuego a muy corta distancia sin sufrir daño alguno, y entonces tendran su asesino.

La Caja de Cerillas.

La caja de cerillas de la Casa del Pollo de Cajun Katie tiene el tipico logotipo y el eslogan en una de sus caras y el número de teléfono y la direccion del restaurante en la otra. Dentro, tres cerillas han sido usadas.Hay algo escrito en la cubierta interior. Se trata de un número de telefono, escrito en tinta purpura: "555-3056." Si los Cazafantasmas llaman a ese número, alguien con acento haitiano les responde al otro lado. Es la voz de un hombre viejo qu edice, "residencia del señor Chalmette. ¿En qué puedo ayudarle?"

Cualquier biblioteca y una tirada de Coco de Alguna Dificultad dira a los Cazafantasmas que Mr. Mardi Gras Chalmette es un rico comerciante de Haiti que posee una isla frente a las costas de la ciudad. (Si tu ciudad no esta cerca de la costa, la isla puede estar en el rio o lago mas cercano, puede ser incluso un lago artificial.)

El Deposito de Cadaveres.

En el deposito, los Cazafantasmas hablan con el doctor Martin, del hospital de San Pitfalz. Trabaja para la oficina del coronel cuando no tiene trabajo en el hospital. (sus caracteristicas y descripcion estan en "Un Puñado de Actores".) Hay presentes tambien dos policias.

El doctor Martin explica que examino tres de las victimas, incluyendo el ultimo cadaver. Cada cuerpo habia sido destrozado por unas extrañas manos. Eddie Rigatoni, el nuevo cadaver, habia sido encontrado apretando un trozo de tela de cuadros en uno de sus puños cerrados. El doctor Martin no tiene ninguna idea de como son robados los cuerpos, y en el deposito no se han encontrado signos de violencia en ninguno de los posibles puntos de entrada. Mientras discuten sobre los extraños eventos, se oye un fuerte ruido en la sala de almacenamiento. Si los Cazafantasmas siguen a los polis dentro de la habitacion, lee:

Docenas de puertas de metal se alinean en las paredes de esta habitación. Tras cada una de ellas descansa un cuerpo, en espera de su entierro. Pero parece haber un cuerpo que se marcha ya. Golpes y empujones se oyen salir de la tercera puerta arriba a la izquierda. La puerta se abre y tras ella aparece Eddie Rigatoni, que con un aspecto de estar bastante muerto, salta hasta el suelo.

El zombi de Eddie Rigatoni ataca a los polis, lanzandoles una especie de muñecas de trapo y absorviendo los proyectiles de sus armas. Los Cazafantasmas no conseguiran nada mejor en este punto a menos que lleven un arma efectiva contra zombis. Si permanecen al margen, pueden, si quieren, seguir al zombi al internarse en la noche, pues este solo ataca a quien intenta cortarle el paso. Finalmente el zombi desaparece en un espeso banco de niebla. CUando la niebla se aclara, las estrellas se encuentran buscando una diminuta isla, la isla de Chalmette.

Otras Fuentes de Investigacion.

Si los Cazafantasmas buscan sus propias fuentes, como catálogos o contactos, deben hacer una tirada de Coco de Alguna Dificultad (si preguntan directamente sobre zombis) o de Un Monton de Dificultad si no tienen la menor idea de lo que estan buscando, o tienen una vaga referencia, para poder encontrar una referencia válida. Encuentran esto:

"Zombis son cualquier clase de criaturas no muertas, formadas por la reanimación de cuerpos muertos. Se caracterizan por tener piel verdosa, tejido dañado, ojos inexpresivos, y ropas harapientas. Su pelo generalmente se encuentra alborotado, y expelen un fuerte olor a podrido."

"Pueden ser facilmente evitables en campo abierto, cosa que no ocurre cuando se encuentran en una habitacion cerrada o hay un gran número de ellos."

"Los zombis son generalmente asociados con las ceremonias vudú originarias de Haiti. Fuego, acido y agua bendita son algunas de las cosas que pueden dañarlos."

El Gran libro de Ciencias Ocultas tiene un párrafo sobre el vudú que dice:

"Vudú es una religion primitiva originaria de Africa, que todavia tiene seguidores entre las gentes de Haiti, la India Occidental y el sur de los Estados Unidos. Se caracteriza por la creencia en la brujeria, el uso de los encantamientos, los fetiches y todo tipo de magia negra. Ver también houngan (sacerdote vudú), bocor (brujo vudú), y loa (espiritu vudú).

Finalmente, la Guia de Espiritus Tobin menciona a los loas vudús:

"Los loas vudú son espiritus de poder e influencia dividida en dos campos. Los espiritus buenos asisten a sus seguidores con buenos designios, familias saludables, y vidas plenas. Los espiritus malignos ayudan a los hechiceros a controlar vidas, aterrorizar a al poblacion, levantar a los muertos e incluso asesinar".

Otros contactos de "Un Puñado de Actores" pueden prporporcionar mas informacion o ayuda , especialmente Scooter McBurnie, el Padre Luigi y Mara de Mali. Mara, en particular les puede informar de que el próximo Sábado tendra lugar un importante festejo vudú dedicado a la resucitacion de zombis y otros no vivientes. Es la fiesta de Baldama, un loa o espiritu vudú. Ella o uno de los libros de investigacion de los Cazafantasmas pueden proporcionarles directrices para realizar un encantamiento anti-vudú. Incluso con estas directrices, los Cazafantasmas tendran que realizar una tirada de Coco de Bastante Dificultad para crear cada encantamiento, y despues otra de Aplomo de Bastante Dificultad para creer que ese encantamiento puede ayudarles cuando se encuentren con una maldicion vudú. Un encantamiento que funcione correctamente proporciona dos puntos extra cuado se tire para contraatacar los efectos de una maldición vudú.

De Nuevo con Cajun Katie.

Si los Cazafantasmas deciden regresar al restaurante de Kajun Katie, encuentran que el lugar es bastante esperanzador. Pero el portero les dice que Cajun Katie ha salido sin indicar a donde y que no volvera en todo el fin de semana. Si cometen alguna tonteria como el escabullirse dentro de la oficina de Katie (una tirada de Monton de Dificultad), encuentran una oficina comercial repleta de hechizos, muñecas vudú, objetos y simbolos sagrados. Una nota en el calendario de Katie marca la fecha del Sábado noche como la Fiesta de Baldama, seguida por la frase: "Baile en casa de Mardi Gras".

Bailando con Fiambres

Resumen.

Es Sábado y la Fiesta de Baldama esta a unas pocas horas. Los Cazafantasmas deberían figurarse ya que el vudú es una de las cosas que estan involucradas en éste caso, y que la mayoria de las pruebas apuntan a Mardi Gras Chalmette como autor de todos esos ataques sobrenaturales. En esta escena, los Cazafantasmas exploraran la fortaleza de la isla de Chalmette, serán testigos de la preparación de la gran fiesta vudú, e intentaran hacer algo para salvar el dia. ¿Qué más podría pedir un Cazafantasmas?.

Isla vudú.

Los Cazafantasmas deben primero imaginarse cómo poder llegar a la isla. Te sugerimos que les hagas regatear por el precio de una barca, si no lo hacen bien, dales una pequeña barca inflable y un par de remos de plástico.

Chalmette ha creado su "pequeño Haiti particular" frente a la costa de la ciudad de los Cazafantasmas. Ha construido un pequeño pueblo cerca de orilla del agua y lo ha poblado con gente de su hogar natal. Esa gente es totalmente leal a su hechicero, haciendo cualquier cosa que esté en sus manos para protejerlo.Los acantilados y unos pantanos proporcionan protección natural al resto de la isla. Los Cazafantasmas pueden adentrarse en la isla por dos vias: el puerto o los pantanos. El resto de la isla se encuentra rodeado por unos grandes acantilados que se elevan hasta la llanura. Intentarlo por los acantilados requiere una tirada de Biceps o de Escalar de Mas Dificultad de la que Puedas Imaginar y el equipo de escalada.

Esto es lo que descubrirán en la isla:

El puerto: Esta tranquila orilla es la forma más fácil de entrar. Si los Cazafantasmas consiguen flotar hasta llegar al puerto, aali son recibidos por cuatro paisanos a los que podran preguntar lo que quieran. No les conseguiran una audiencia con Chalmette, sino que por el contrario les exigiran que se marchen. Si los Cazafantasmas tratan de luchar para continuar su camino, toda la aldea se entera y acuden 30 personas para darles una buena paliza. Indudablemente este no es el mejor camino para pasar desapercibidos ante Chalmette.

El Poblado: Unas curiosas casetas forman un pequeño poblado al lado del muelle. Casi 50 hombres, mujeres y niños viven aqui. Parece que hay una gran excitacion en el poblado, y se estan realizando preparativos para algún tipo de fiesta religiosa. Hay animales por todas partes, pollos, perros, gatos, cerdos...

Los Pantanos: Este camino es el más apropiado para pasar desapercibido, pero implica bastante peligro. Cocodrilos, arenas movedizas, insectos y gases venenosos. Les llevará horas atravesar los pantanos.

Los Acantilados: Los acantilados llevan a una plataforma plana donde vive Chalmette. Una escalinata de piedra que empieza cerca del poblado, es el modo más fácil de acceder a la plataforma, pero tambien es el más vigilado. En la plataforma los Cazafantasmas ven lugar de la ceremonia rodeado con antorchas multitud de símbolos vudú. En uno de sus lados hay una fila de tambores. Hay tambien

una profunda fosa llena de docenas y docenas de cadaveres que se convertiran en el ejercito zombi de Chalmette si la ceremonia tiene exito. Una maravillosa mansión domina el resto de la isla.

La Fiesta de Baldama

Los Cazafantasmas escalan los acantilados justo cuando la Fiesta de Baldama comienza. Los habitantes llevando velas y cantando una extraña cancion suben lenta y ceremoniosamente la escalera. Forman un círculo en el lugar y los tambores empiezan a sonar. Cajun Katie aparece. Ya no es la agradable encargada del restaurante, ahora es totalmente una sacerdotisa vudú. Traza una cruz en su rostro y grita, "¡que comience la fiesta!" y comienza su danza. Todos los Cazafantasmas que esten presentes deberan hacer tiradas contra el talento de baile de Katie para rechazar la maldicion que emite. Todos los que fallen deberan mirar todo el baile y despues volveran a tirar para intentar rechazar el encantamiento. Los Cazafantasmas encantados lucharan contra sus compañeros para protejer a Katie.

A medida que se desarrolla la ceremonia, una espesa niebla rodea el lugar. De la neblina sale Mardi Gras Chalmette, vestido exquisitamente con un traje italiano, rompiendo totalmente el estereotipo de un brujo vudú. Emana poder sobrenatural. Mientras el baile continua, da una palmada y seis fieles sirvientes depositan siete diamantes en los lugares dispuestos para ello en seis puntos del circulo que rodea el terreno donde se desarrolla la ceremonia. Una vez que las piedras estan en su sitio, los Cazafantasmas ven como salen haces de energia de ellas. Chalmette comienza arecitar unencantamiento para levantar a los muertos bajo su mando. Lee:

" ¡Levantate ejercito mio! ", grita Chalmette, mientras Katie serpentea a su alrededor. " ¡Escuchad el loa y el bocor y caminad de nuevo sobre la tierra! ." De la niebla salen seis cuerpos llevando chaquetas de tela de cuadros. Reconoceis que son los hombres muertos de Papa Joe. Entonces una entidad ectoplasmica surge de la mano de Chalmette, manifestandose como una terrible serpiente de dos cabezas.

Ha llegado el momento de la diversion, y cualquier Cazafantasmas que no haya sido encantado por Katie deberá decidir sus pasos para evitar que Chalmette resucite su ejercito de zombis. Recuerda que Chalmette y sus seis secuaces haran todo lo posible para que continue el baile que lleva a cabo Katie. Las posibles acciónes de nuestros héroes pueden incluir tambien el evitar que Katie siga danzando (aunque los Cazafantasmas encantados intentaran evitar que nadie toque a Katie), pueden también intentar romper el círculo de energia que se forma entre los diamantes, los paquetes de protones pueden funcionar bien aqui incluso para destruir uno de los diamantes para abrir el cerco, y retirarle el poder de Baldama (reduce el Poder y los Rasgos de Chalmette en tres). Baldama sólamente entrará en la lucha si los Cazafantasmas tratan de romper el campo de energia.

Buena Idea para la Escena: Uno de los Cazafantasmas podría ser arrojado a la fosa de cadáveres durante la batalla, e intentar quitarse de encima los cuerpos semicorruptos. ¡Todavia se vuelve más divertido cuando los cuerpos comienzan a moverse!. Esos zombis no representaran un problema hasta que la ceremonia finalice, pero esto las estrellas no deben saberlo.

El Discursito Obligatorio de los Villanos

Durante la batalla épica, Chalmette debería portarse como un autentico villano y dar su discursito para explicar sus planes y el motivo. **"Locos, soy Mardi Gras Chalmette, bocor y ejecutivo comercial, no podeis pararme!. Pronto controlaré el siindicato del crimen ahora operado por Papa Joe. Pronto poseeré un ejercito de resucitados imparables qu eharan mi voluntad. ¿Que por qué hago esto? Porque deseo todo lo que dan los grandes negocios...poder, riqueza, y control total."**

Fin

Después de la batalla, los Cazafantasmas salen victoriosos... esperamos. Deberian haber malogrado la ceremonia, vencido a Chalmette y sus zombis, obligado a desaparecer a Baldama y haber hecho a Papa Joe muy feliz. Si necesitasen un poco de ayuda, puedes hacer aparecer a Westtree y sus polis para acabar con la limpieza. Incluso puede que Papa Joe y sus muchachos lleguen para echar una mano. Papa Joe y la policia pagarán sus deudas, no sin una pequeña discusión y un leve regateo para conseguir la típica rebaja. Chalmette y Cajun Katie van derrechitos a la jaula y todos los cuerpos son enterrados de forma digna.

¿Cual es el premio justo para las estrellas?. Devuelveles los Puntos de Churra que han gastado en la aventura mas 10 si consiguieron hacerlo todo sin ayuda de la poli. Reduce las ganancias según la ayuda que hayan necesitado y recibido durante toda la aventura. Si los Cazafantasmas son vencidos o descubiertos en algún momento y quedan prisioneros, sólo se les devuelve la mitad de los Puntos de Churra que han gastado. Este puede ser un buen principio para una continuación, aunque ya sabes que "segundas partes núnca fueron buenas", pero eso depende totalmente de ti y de las estrellas.

Ya está, otra aventura al saco. Esperamos que tú y tus jugadores lo hayais pasado bien. Ahora leete la seccion de aventuras autoconstruidas, y las otras secciónes que hemos proporcionado para echar un amano a tu imaginación. Todo ésto te mantendrá ocupado hasta que nuestra próxima obra maestra publicada llegue a tu libreria.



Una compañía subsidiaria e incorporada de Cazafantasmas Inc.

RD 3, Box 2345, Honesdale, PA 18431 1-800-555-7783

RENUNCIA DE RESPONSABILIDADES

A solicitud del cliente y sin otra inducción que la desesperada necesidad de los servicios, por la presente la abajo firmante franquicia licenciada de Cazafantasmas Internacional se compromete a realizar aqellos servicios pertenecientes al ámbito de lo extraño y lo sobrenatural que el abajo firmante cliente indique de manera verbal o por escrito, debiendo pagar el citado cliente al agente licenciado de Cazafantasmas Internacional de manera pronta la cantidad acordada por la realización del servicio.

En la ejecución del citado servicio, el agente licenciado puede crear, causar, invocar, incentivar, inducir o realizar accidentalmente acciones razonables que provoquen daños irrazonables al hogar, mobiliario, propiedades, enseres, vehículos, documentos, papeles, familia, amigos del cliente y/o al mismo cliente, incluyendo daños, heridas, desmembramientos, muerte o pérdida de confianza en el impulso sexual, por los cuales el cliente reconoce la inocencia, inofensividad, irreprochabilidad, falta de culpabilidad o intento de provocar daños del agente licenciado y sin ningún tipo de responsabilidad, ni en el presente ni en cualquier momento futuro, para siempre.



Fecha

Dirección del cliente

Dirección donde se realiza el servicio

Nombre del cliente

Firma del cliente

Nombre dell agente licenciado

Firma del agente licenciado

Testigo

Testigo

LOS CAZAFANTASMAS™

Una compañía subsidiaria e incorporada de Cazafantasmas Inc.

RD 3, Box 2345, Honesdale, PA 18431 1-800-555-7783

Ultima voluntad y testamento

de un agente licenciado

En plena posesión de mis capacidades físicas y mentales, decidido a realizar gestas heroicas en provecho de la sociedad, mi familia y mi propio provecho monetario, habiéndome unido a Cazafantasmas Internacional para castigar espectros y trastornar demonios, por la siguiente declaro mi última voluntad y testamento.

Objeto	Heredero
Otros	

Y adicionalmente declaro a Cazafantasmas Internacional como ejecutor temporal de mis propiedades, para adjudicarlas, venderlas, deducirlas, gravarlas y suscribirlas como el ejecutor legal crea conveniente, hasta que la disposición de mis propiedades haya sido completada, en la fecha que la citada corporación crea conveniente.

Fecha	Firma del mediador de CFI
Dirección de la franquicia	Testigo
Nombre del agente o empleado	Testigo
Firma del agente o empleado	Testigo

IMPRESO DE TESTAMENTO DE CAZAFANTASMAS INTERNACIONAL. Este impreso debe ser cumplimentado por todos los agentes y empleados de CFI.

CONTRATO DE FRANQUICIA DE CAZAFANTASMAS



Una compañía subsidiaria e incorporada de Cazafantasmas Inc.

RD 3, Box 2345, Honesdale, PA 18431 1-800-555-7783

ESTE CONVENIO entre la Corporación **CAZAFANTASMAS INTERNACIONAL**, corporación subsidiaria de la corporación madre, Ghostbusters Inc., RD3, Box 2345, Honesdale, PA 18431, de ahora en adelante denominada CFI y ________________ (nombre), ________________ (dirección), de ahora en adelante **CONCESIONARIO.**

TESTIMONIA:

Considerando que el **CONCESIONARIO** desea utilizar el nombre, la reputación, los conocimientos únicos, los procedimientos y los instrumentos especiales patentados proporcionados a los agentes de CFI y utilizarlos para flajelar , castigar, acorralar, aprisionar y controlar entidades sobrenormales y paramormales (fantasmas), y

Considerando que CFI tiene el permiso de la corporación madre para conceder franquicias a individuos y compañías capacitados como representantes de CFI, y

Considerando que el CONCESIONARIO se ha ofrecido a pagar a CFI para determinados derechos exclusivos e importantes, y

Considerando que CFI se dedica comercialmente a la concesión de tales derechos como franquicias,

EN ESTE MOMENTO Y POR CONSIGUIENTE AMBAS PARTES ACUERDAN LO SIGUIENTE:

1. **GARANTIAS DE CFI:** CFI garantiza, declara y acuerda que tiene el derecho exclusivo para crear franquicias de Cazafantasmas.

Este derecho incluye, pero no se limita a: el diseño, compra y cesión de material exclusivo de Cazafantasmas como el equipo protónico y la red de contención a una área local exclusiva de representación definida en un acuerdo separado; a la ejecución regular de campañas publicitarias de apoyo a nivel nacional; a la investigación de fenómenos paranormales, parapsicológicos, sobrenormales y pasmosos; a la concesión de licencias a representantes de campo elegidos tras pasar los más rigurosos controles financieros y morales, tests, adivinanzas y insinuaciones; y a la seguridad de reputación que sólo CFI puede facilitar.

2. **GARANTIAS DEL CONCESIONARIO:** El concesionario declara, garantiza, implica, imputa y afirma de manera inequívoca que está en plena cposesión de sus capacidades mentales, que dispone de una reputación fiable, sin la más mínima duda de escándalo, vileza moral, comisión de crímenes mayores ni menores, bancarrota, malicia o gandulería; y garantiza adicionalmente no tener ninguna intención, objetivo, deseo, innterés ni tentación de realizar ninguna de las cosas citadas anteriomente mientras se mantenga la relación con CFI y para siempre;

El Concesionario también garantiza que trebajará denodadamente hasta el punto del agotamiento físico para satisfacer incluso la menor solicitud de CFI que se realice de buena fe bajo los términos del presente contrato, a saber: referente a la realización de gestas cazafantasmerianas de una manera decorosa, justa, energética, positiva, inmediata, atenta constructiva, fiable e inteligente;

El Concesionario finalmente garantiza que concentrará especialmente sus energías en el satisfactorio cumplimiento de las aventuras-misiones de CFI, independientemente de lo dificiles, peligrosas, temerarias, caras o imposibles que puedan parecer o ser en realidad.

3. **PAGO:** CFI puede exigir ocasionalmente a una franquicia la realización gratuita de un servicio, acción, desfantasmización, desinsectación, investigación, defenestración o expulsión de alguna entidad poderosa menor de un plano dimensional a otro, o cualquier otra tarea contra la cual el Concesionario no podrá apelar, aunque pueda beneficiarse de la renuncia de responsabilidades que CFI le pueda conceder como CFI caprichosamente quiera, desee o ordene.

La misión-aventura supone el pago en especias por la cesión vigente de derechos por parte de CFI al Concesionario y como tal, la obligación del Concesionario bajo esta sección no termina nunca, excepto por la liquidación de este acy únicamente CFI puede encontrar, negociar y recibir pago por misiones-aventuras y únicamente CFI puede juzgar el éxito de estas asignaciones. Ocasionalmente, CFI puede designar a un Concesionario como su agente en una negociación, dar libertad de aceptación y de transmisión.

A pesar de las necesidades y los gastos del Concesionario, la misión-aventura está construida como empresa para provecho de CFI. La misión-aventura representa dividendos por la inversión de capital en el negocio del Concesionario, y se le supone al Concesionario la realización de todos los esfuerzos posibles para asegurar unos beneficios espectaculares a CFI.

4. **TERRITORIO:** A cambio del pago inicial y de la participación en el programa de misión-aventura, el Concesionario recibe un territorio de servicio exclusivo en el cual ninguna otra franquicia o agente licenciado de CFI puede operar y fuera del cual el Concesionario no puede operar o proceder como agente de CFI sin permiso telefónico urgente o por escrito de CFI.

A pesar de la percepción por parte del Concesionario de incompetencia, procedimientos peligrosos, conducta choricil o difamatoria, pruebas de malhechoría, actividad criminal o comportamiento despreciable y vil en otras franquicias o agentes licenciados, CFI no permite que el Concesionario interfiera en la conducta de otra franquicia.

5. **USO DE PATENTES:** Ocasionalmente, el Concesionario puede querer comprar nuevo material o renovar viejos equipos de Cazafantasmas. Los instrumentos ectoplásmicos son patente exclusiva de Cazafantasmas Inc., entidad representada por CFI como agente exclusivo de ventas y de distribución.

Según las condiciones de mercado, el Concesionario puede recibir y mantener un perfil de material de calidad de CFI bajo concepto de misión-aventura, prorrateado entre el número efectivo de agentes de la franquicia. El Concesionario puede comprar en efectivo material adicional, sujeto a las condiciones del abastecimiento y la fabricación.

El Concesionario tiene explícitamente prohibido la compra de imitaciones o otras instrumentos de trabajo que imiten material de CFI, o crear nuevos instrumentos utilizando sistemas o relaciones patentados por Cazafantasmas Inc. y su agente CFI, sin acturización explícita de la com,pañía madre, y también tiene explícitamente prohibido comprar el citado material u otros instrumentos de trabajo a terceras personas que violen a conciencia los acuerdos de patente a nivel mundial poseidos por CFI como agente de Cazafantasmas Inc.

Como es habitual, la propiedad, las patentes y todos los derechos resultantes de todo el material desarrollado por el Concesionario o empleados de la franquicia estarán en nombre de CFI, sus herederos y sus cesionarios. El diseñador original deberá pagar todos los costos físicos y legales asociados con el desarrollo, patentes, etc. El diseñador original recibirá una carta de felicitación enmarcada por parte de CFI.

6. **USO DEL NOMBRE:** El Concesionario, limitado por el buen gusto y los requisitos legales, debe utilizar el nombre "Cazafantasmas" en encabezamientos de cartas, anuncios (visuales y sonoros), publicidad y productos promocionales standard tales como lápices, relojes, encendedores, adhesivos y otros.

"Buen gusto" implica que no deben aparecer los nombres, los directivos o las intenciones de Cazafantasmas Inc. o de CFI de ninguna manera ni efecto sustantivos, excepto bajo la luz más favorable y complementaria; que no deberán realizarse asociaciones o imputaciones indeseables, imaginarias, infundadas ni imprudentes, estén o no conectadas con la estructura corporativa de CFI o de su compañía madre; que no se realice ninguna conexión con personas, grupos, organizaciones o entidades indeseables, licenciosas, irraccionales, desagradables, criminales o traidoras.

7. **MANTENIMIENTO DE BUENAS RELACIONES CON LA COMUNIDAD:** El Concesionario debe dedicar sus esfuerzos a mantener los standards de su comunidad, hacer amistades, promocionar actividades cívicas y caritativas, hacer footing, ver la televisión pública, encender un cirio y al final del día dejhar el mundo un poco mejor de lo que estaba por la mañana.

Todos y cada uno de los empleados del Concesionario deben ser pulcros y presentables, llevar un uniforme nuevo limpiado a diario a cuenta propia y comportarse de una manera correcta y respetable, tanto dentro como fuera del lugar de trabajo.

Todos y cada uno de los empleados del Concesionario deben en todo momento realizar lo máximo posible para mantener las instalaciones de la franquicia y su material limpios y en perfecto estado de conservación y procurar limpiarse las manos. La percepción por parte del Concesionario de incompetencia, procedimientos peligrosos, conducta choricil o difamatoria, pruebas de malhechoría, actividad criminal o comportamiento despreciable y vil en otras franquicias o agentes licenciados, debe ser trasnmitida de manera expeditiva directamente a las oficinas principales de CFI mediante teléfono o carta. El no cumplimiento de esta obligación puede dar pie a la liquidación de este acuerdo.

CONTRATO DE FRANQUICIA DE CAZAFANTASMAS

8. **ENTREGA, POSESION Y MANEJO DE EQUIPO DE CFI:** Sin perjuicio a otras construcciones de este acuerdo, el Concesionario cargará directamente con el pronto pago de todos los costes de embalaje y transporte dfe los materiales, folletos y directrices de CFI. Se espera del Concesionario que mantenga el material de CFI limpio y en perfecto estado. Se prohibe estrictamente la utilización de material de CFI que esté dañado o sea parcialmente inutilizable. La reparación del material debe realizarse en franquicias licenciadas para la reparación (¡pide información sobre nuestro plan de ampliación del negocio!). El material dañado debe enviarse a CFI para su sustitución. CFI no garantiza la disponibilidad en stock ni la exacta concordancia. (Pide nuestro contrato de mantenimiento, publicación CFI 86-11-3292 o posterior)

Los clientes deben firmar las renuncias de responsabilidades antes de poder manejer el material de CFI sobre sus propiedades o instalaciones.

9. **ACEPTACION Y ABANDONO DE CLIENTES:** Sujeto a imputaciones razonables sobre la reputación o la capacidad de pago, el Concesionario se compromete a aceptar a todos los clientes que soliciten los servicios de la franquicia, sin consideración de su raza, credo, color, posición social, nacionalidad, independientemente del momento del dia o de la noche , de si es fin de semana, vacaciones o si se está vivo o muerto.

El Concesionario se compromete a presentar al cliente una estimación preliminar por escrito de los costes y tiempo necesarios para completar el trabajo, notificar al cliente los problemas que puedan surgir durante el servicio, particularmente los que hagan referowncia a los costes o el tiempo necesario para completar los servicios prestados. El Concesionario también se compromete a completar con éxito los servicios ofrecidos sean o no correctas,. insuficientes o exhorbitantes las projecciones de coste/tiempo iniciales.

El Concesionario se compromete específicamente a no abandonar clientes necesitados sin otros recursos y el Concesionario reconoce especioalmente la importante responsabilidad que supone la concesión de un territorio en exclusiva.

10. **TRANSFERENCIA DE DERECHOS:** A nmo ser que sea explicitamente permitido por CFI, los derechos del Conmcesionario concedidos en este acuerdo no son heredables, ni pueden ser vendidos, ni transferibles de ninguna manera.

11. INSPECCION DE LOCALES: El Concesionario concede a los representantes de CFI el acceso ocasional y sin restricciones a las instalaciones, registros, libros de cuentas, ficheros informáticos, cajas de caudales, cuentas bancarias en el extranjero y otras materias de interés para CFI, incluyendo sus relaciones con los clientes y con la Agencia de Protección del Medio Ambiente, y la conducta y procedimientos generales mientras se llevan a cabo servicios relacionados con CFI

12. **LIQUIDACION:** Este acuerdo será nulo y sin efecto si y cinado CFI o su compañía sucesora deje de existir como entidad legal o al terminar la relación entre CFI y el Concesionario, al finalizar la existencia de la entidad en franquicia o por incumplimiento por parte del Concesionario de las consdiciones materiales de este acuerdo. El incumplimiento, si es corregido en un plazo de 15 dias de la notificación por escrito de CFI, no causará ningún perjuicio a la relación entre CFI y el Concesionaio. El mantenimiento del incumplimiento por más de 15 días después de la notificación por escrito por correo certificado, facultará a CFI para finalizar su relación con el Concesionario sin previo aviso. CFI toiene así mismo la facultad de retener parte o toda la cuota de franquicia como compensación de los servicios.

13. **COMUNICACIONES:** Todas las comunicaciones escritas del Concesionario deben realizarse mediante correo certificado a Cazafantasmas International, RD3, Box 2345, Honesdale, PA 18431. Todas las comunicaciones orales del Concesionario deben realizarse mediante la linea de CFI 800 555.7783 y pueden ser registradas sin previo aviso y pueden ser reproducidas en los momentos más inoportunos. Todas las comunicaciones verbales y escritas de CFI se realizarán de la manera que se considere oportuna.

14. **GASTOS LEGALES:** En caso de necesidad de juicio, el Concesionario cubrirá todos los honorarios razonables de abogados.

15. **LIMITE DE RESPONSABILIDADES:** El Concesionario acuerda que el cliente debe firmar una renuncia de responsabilidades antes de que empiecen los servicios. El Concesionario auerda adicionalmente que realizará todos los esfuerzos posibles para limitar los daños a las propiedades y locales del cliente, a no ser que el Concesionario esté cruzando los dedos al firmar. En cualquier caso el Concesionario se compromete a cubiri totalmente a los eventuiales costos y reparaciones judiciales en cualquier juicio relacionado con daños e infracciones a, de o por la franquicia.

16. **DERECHO DE RETENCION Y BANCARROTA:** El Concesionario acuerda que los derechos, propiedades y material de CFI no pueden ser utilizados como activo colateral auqnue un tercero si esté dispuesto a considerarlos como tales. Los derechos de CFI son libres de vínculo y pueden ser retirados en cualquier momento bajo prueba de violaión de este acuerdo, como se indica en la sección de Liquidación.

17. **CUMPLIMIENTO DE LA LEY:** El Concesionario se compromete a cumplir con la letra y la intención de todas las leyes, regulaciones, requisitos, costumbres, posiciones no expresadas y deseos insostenibles, a nivel local, estatal y nacional.

Adicionalmente, el Concesionario exculpa totalmente a CFI de toda responsabilidad legal por la presencia, operación, conducta y deseabilidad de la franquicia.

18. **RENUNCIA DE SUBROGACION:** Por la presente el Concesionario abandona, libera y renuncia a todos sus derechos de recuperación contra CFI por la pérdida o daño resultantes de peligros, placeres, costes, riesgos, descubrimientos o ilusiones surgidos de su relación con CFI, sea por voluntad o negligencia de CFI, sus directivos y agentes o los accionistas de la misma.

19. **ADJUDICACION:** Todas las cuestiones legales que puedan surgir en las relaciones entre CFI y el Concesionario deben resolverse en el estado y la ciudad de Nueva York y deben ser interpretadas según las leyes de dicha jurisdicción.

20. **FECHA DE EFECTO:** El acuerdo es efectivo a partir de la fecha indicada a continuación.

A ESE EFECTO, ambas partes han ejecutado este acuerdo en las fechas especificadas sobre sus firmas.

FIRMADO EN ______________________

EL ______________________

POR ______________________

CAZAFANTASMAS INTERNACIONAL

FIRMADO EN ______________________

EL ______________________

POR ______________________

CONCESIONARIO

POR ______________________

CONCESIONARIO

POR ______________________

CONCESIONARIO

POR ______________________

CONCESIONARIO



AGENCIA DE PROTECCION DEL MEDIO AMBIENTE
1776B Graywater Drive, Washington, D.C. 80407

MOSTRAR ESTE PERMISO DE MANERA PROMINENTE

SEGUN LA ORDENANZA 704-AB-XX-YZ-9473.VOL

PERMISO

TEMPORAL

Se hace saber que el abajo firmante se compromete a cumplir todos los requisitos de las leyes relacionadas con el medio ambiente del gobierno de los Estados Unidos de América y las regulaciones y usos de la Agencia de Protección del Medio Ambiente, y que el plan de actuación , aparte, no significa ninguna amenaza para la salud y el bienestar del pueblo de los Estados Unidos.

Por lo tanto



El.................................. de..................... de...............

....
Inspector A.P.M.A.

....
Parte principal

....
Compañía

....
Clasificación laboral

....
Dirección

....
Localidad/Estado

....
Parte principal

....
Parte principal



ARCHIVO PERSONAL

LOS CAZAFANTASMAS™

Nombre: ______________________ Alias: ______________________

Residencia: ______________________ Teléfono: ______________________

______________________ Fax: ______________________

AQUI LA FOTO

DESCRIPCION

Sexo: ______________________ Edad: ______________________

Color del pelo: ______________________ Color de los ojos: ______________________

Altura: ______________________ Peso: ______________________

Objetivos: ______________________

Detalles: ______________________

RASGOS	VALOR Normal	VALOR Actual	TALENTOS	VALOR
Coco	( )	( )		
Biceps	( )	( )		
Acción	( )	( )		
Aplomo	( )	( )		

HISTORIAL MÉDICO

Estado actual:	Efecto:	Estado actual:	Efecto:
( ) Ileso	Ninguno	( ) Hecho polvo	- 4 a todos los rasgos
( ) Un poco tocado	- 1 en un rasgo	( ) Un pie en la tumba	- 5 a todos los rasgos; inconsciente
( ) Herido	- 2 a todos los rasgos	( ) Casi muerto	- 6 a todos los rasgos; inconsciente; hospitalizado
( ) Realmente herido	- 3 a todos los rasgos		

EQUIPO

CABEZA:	__H/__ M
	__H/__ M
ESPALDA:	__H/__ M
	__H/__ M
	__H/__ M
	__H/__ M
CINTURON:	__H/__ M
	__H/__ M
	__H/__ M
	__H/__ M
MANOS:	__H/__ M
	__H/__ M
TOTAL:	____ M

PUNTOS DE CHURRA

40	39	38	37	36
35	34	33	32	31
30	29	28	27	26
25	24	23	22	21
20	19	18	17	16
15	14	13	12	11
5	4	3	2	1
		0		

1 X Biceps: OK. 1 x Biceps < Equipo < 2 x Biceps: - 1 Acción + Cool. 2 x Biceps < Equipo < 3 x Biceps: Quita uno A Acción. Equipo > 3 x Biceps: No se puede.

FORMULARIO DE ANALISIS DE ENTIDAD



Nombre: ____________________

Objetivo: ____________________

Físico   Ectoplásmico   (Marca uno)   Inteligente   Estúpido   (Marca uno)

Especie o Raza: ____________________

Sexo: ____________________ Edad: ____________________

Color del pelo: ____________________ Color de los ojos: ____________________

Altura: ____________________ Peso: ____________________

Detalles: ____________________

RASGOS	VALOR Normal	VALOR Actual
Coco	( )	( )
Biceps	( )	( )
Acción	( )	( )
Aplomo	( )	( )
Poder	( )	( )
Ectopresencia	( )	( )

TALENTOS	VALOR

Habilidades especiales - Ver abajo

Habilidades especiales

Debilidades

Historia y notas

Dureza de la entidad: Poder ( ) Ectopresencia ( )

Rasgos ( ) Habilidades especiales ( )

Cazafantasmas gráficos

Aquí están los muñecos que esperabas. Las instrucciones son simples. 1) Fotocopia o corta la página. 2) Con cuidado corta las líneas sólidas entre figuras. 3) Dobla las líneas de puntos para que la figura tenga derecho y revés. 4) Esto es opcional: pinta las figuras. Finalmente, 5) Une los pies para aguantar a tus propios ¡Cazafantasmas gráficos!

Extra C

Extra A

Extra B

Empleado cazafantasmas ID nº 00295

Empleado cazafantasmas ID nº 002900

Empleado cazafantasmas ID nº 00289

Empleado cazafantasmas ID nº 00252

Empleado cazafantasmas ID nº 00246

Empleado cazafantasmas ID nº 00241

Empleado cazafantasmas ID nº 00237

Empleado cazafantasmas ID nº 00234

Extra F

Extra E

Extra D

Entidad H Clase II

Entidad G Clase II

Entidad D Clase V

Entidad C Clase III

Entidad B Clase II

Entidad A Clase I

Entidad A Clase V

Entidad J Clase V

Entidad F Clase V

Entidad E Clase VI

LOS CAZAFANTASMAS™

¡Tú sabes a quién llamar! ¡La ciencia defensiva indispensable en la próxima década (Investigaciones y Eliminaciones Profesionales Paranormales) la puedes practicar ahora en tu hogar o trabajo! Interpreta a las estrellas de la película: el sarcástico Peter Wenkman, el cerebral Egon Spengler, el sincero Ray Stantz. ¡O invierte en la oportunidad de tu vida! ¡Crea tu propia oficina de CAZAFANTASMAS e interpreta a tus propios CAZAFANTASMAS! ¡Carga los equipos de protones! ¡Atrapa a los Moquetes! ¡Infringe las leyes federales! ¡Puedes salvar al mundo una y otra vez!

LOS CAZAFANTASMAS contiene:

- El Sistema Universal de Cuanto para saber quién se las arregla para hacer cuánto de qué a quién.
- La gran Lista de Equipo: cada utensilio de investigación paranormal, desde Gigámetros a Equipos de Playa, desde hachas de guerra a sombrillas.
- Capítulos y capítulos de fantasmología, magia y ciencias extrañas, además del Diseño de **CAZAFANTASMAS**, Combate, Movimiento y las rutinas de siempre. Cada página llena hasta los bordes de consejos y trucos para llevar tu experiencia rolera a la vida.
- Dos mini-aventuras listas para jugar y montones de aventuras en cápsula.
- Personajes para poblar tu ciudad de **CAZAFANTASMAS**.
- Una aventura en solitario para introducirte en el mundo de las Investigaciones Paranormales.

Se necesitan cinco dados de seis caras normales y uno rojo.
LOS CAZAFANTASMAS es un juego para un Fantasmaster y dos o más jugadores.
Edad: a partir de 12 años.



